

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MANIA
103
二次元狂热
水无月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
海帆の娘
4GB DVD光盘
春末夏初的音乐大典
M3-39同人音乐推荐
为三个世界奏响的狂想曲
赫卡提亚之一设相关考察与漫谈
不管是不是见过的孩子，好吃就好~
赤城食谱舰载机篇之二
轻松悠闲的香川县圣地巡礼指南
『乌冬面之国的金色毛球』的食住行玩·后篇
世界征服！吾辈娇小的身躯里装的是伟大的梦想
全世界萝莉控之友黑星红白的故事·前篇
黑狗降临，色气女王气场全开!
专访半次元人气coser鎏年&空气娘kuuki
现在，我的手中抓住了未来!!
浅谈枯野瑛和他的『末有救』
写作少数派，读作文艺派
minori新作『Torino Line』小记
主流运动属性被漫画消费完，用什么来燃起我们的激情？
存在于优美舞池中的竞技
——浅谈漫画『舞动青春』
正
背
1 『路人女主』主题盛夏应对清凉团扇
2 天朝原创同人海报x2
『舰队收藏』海报x1
『兽娘动物园』海报x1
3 埃罗漫画老师 和泉纱雾纸模


2016
YEARBOOKS
GALGAME年鉴
一年一度的读条时间又到了！
???%
Loading···

二次元狂热



本期封面提供：海帆
本期封底作者：king

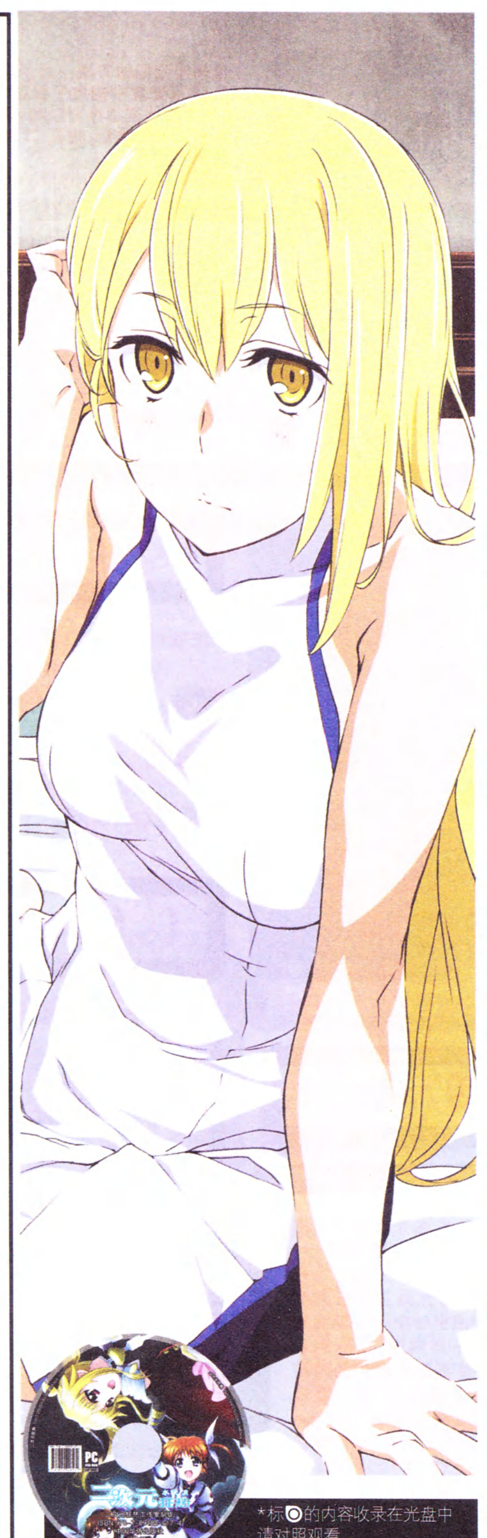
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑
美术：塔里、三白
特约校对：Knight

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～





*标◉的内容收录在光盘中
请对照观看

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到2dmacg@sina.com
（不用按格式填也可以哟~）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言
3，进入官网论坛http://2dmacg.com发帖



仿佛一瞬间，就已经从初春跳跃到了夏季。与11区春季毕业、入学、入职等进入新环境，感受新希望的属性不同，天朝的春季好像格外的没有存在感，仿佛她自己也知道，匆匆忙忙的走过了。

近来因为帝都周边印厂搬迁限产等因素影响，各地到货时间都有收到影响，在此向各位读者道歉。又及，不知道本期是否又会因为各种原因延迟，说不定高考后才能和大家见面……总之，预祝高考生们都得到理想成绩吧。



104封面封底作者：MagicXiang 出自：贵州山水（海帆提供）

[寄 语 选 登]

求琰锋　蓝　学生

河蟹子身体健康就好啦~\(≧▽≦)/~

：感谢~不过因为河蟹子会感冒，所以河蟹子不是笨蛋Q.E.D.

爱大狗　学生

书荒了！求推荐轻小说！！

：『异世界食堂』！不适合睡前看！！会饿！！！

[回 函 抽 奖 活 动]

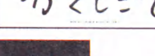


中奖的幸运儿看到中奖信息后一定要再确认下信箱啊……上期中奖同学又没有回复，本期奖品延续，由无闲发作五月病的河蟹子抽出的中奖者湖北省十堰市的王洋同学。请看到本期中奖信息后联系我们的邮箱以便及时寄送奖品~第一百零二期特别抽奖奖品为Griffon Enterprises出品的1/8比那名居天子 限定颜色PVC涂装完成品手办。老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！

也欢迎大家通过以下方式与我们互动哦~
QQ群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：二次元狂热

[编 辑 部 安 利 屋]





稗田

『かくしごと』(隐瞒之事)

作者：久米田康治

以『绝望先生』为人所熟知的漫画家久米田康治在将其完结后，开始连载了不温不火的『急性子伯爵和时间小偷』。然而不知是因为吐槽过于晦涩，还是因为什么别的原因，并没有取得足够的认同，匆匆完结与2015年。然后紧接着开始了本作的连载。主角后藤可久士是一位在漫画周刊杂志上连载有点下楼漫画的漫画家，不过因为要面对女儿的羞耻感，他一直把职业当成秘密。在种种为了隐藏职业的努力中展开着久米田流的吐槽。也许是吸取了前作的教训，总体而言感觉是风格更加清爽自传体作品一般。

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满200元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身2WT高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



刘佰烨　男　学生

我是从第20期看起的，这是第一次写回函，做为一个纸质杂志，做到这种程度十分不容易！希望你们继续努力！我一直与你们同在！

:捕捉！发现了浮出水面的老读者www

思之声　男　学生党

还是如此唯美的封面，还是那个可爱的河蟹子，自从16年的高考，我和2DM分别快一年啦。

想想当年高三，就靠2DM活的我，现在看到河蟹子，都快哭了(┬＿┬)有木有，连买了三期，发现有河蟹子的纸膜¥(≧▽≦)/，

嗯放心，做好后一定不舔♪(＾∀＾●)ﾉ，嗯哼~回到正题，2MD能做到现在，我觉得就是我们的那份不离不弃吧，希望2MD越做越好，我们也会一直支持陪伴着2MD的。买了很多期了，2MD一直坚持着自己的期刊风格(虽然具体我也说不清楚啦)但是给人很满意礼品也是用心的去制作 每期类型也都不尽相同 而且内容也是与资讯相更新 我很喜欢。

河蟹子，我都大一了，怎么还不见你发育发育呢(在各种意义上开玩笑啦^_^)

我也是比较关注动漫资讯和一些相关内容的，特别是喜欢圣地巡礼之类的啦，其他的也很感兴趣，如果有机会 我会给2MD投稿哦希望看到啦

最后 祝编辑大大们注意身体(毕竟夏天来啦，以及“夏天”来啦^O^)

:岂可修……当年为什么要玩合法萝莉这种梗呢OTL都是年轻犯下的错啊。要说起夏天，那就是……各种手游的泳装活动啊！！

还有就是，投稿大欢迎！





夏湘岭　男　学生

希望越办越好，光盘的内容能在丰富些就好了。特辑很好，尤其是看到自己喜欢的作品特辑，游戏一如既往的优秀，就是不知道怎么入手。。。

:光盘方面多少会遭遇一些天朝特色原因的啦OTL不过我们最近也在寻找更多方案ww欢迎大家投稿同人作品哟。入手游戏方面，如果是galgame的话，可以找楼下那位大佬交流下淘宝代购心得www

音乐随人　男　学生党

希望二次元狂热能接着努力，希望能像102期星恋那样，为大家推荐值得一推却又被评论掩盖的作品。初恋＊シンドローム真心让我开心。花咲ワークスプリング！的光线让我一震，哪怕2DFAN评论不是那么好但是我觉得花咲ワークスプリング！是值得一推的作品。还有河蟹子...最近杂志回来的越来越慢是错觉吗？我记得98期差不多收到的时候是21号现在都要25,26了，咳咳...我可以暴揍(抱走)河蟹子吗？还有...还有！我对ま～まれえど这次怨念超深...好想看见ま～まれえど出一次黑发贫乳妹妹啊...导致我去看官网去找淘宝代购お家に帰るまでがましまろです的时候，把黑发姐姐错当成了妹妹，兴奋了一个多月，然后看见Galgame中文部落的中文简介再回去看一眼官网...果然怨念太深会产生错觉吗...恋色之后四作没妹，恩我超想看ま～まれえど社的黑发贫乳妹妹啊，怨念超大.....

:沉迷学习使人快乐ww还有……看错+1！毕竟是连角色介绍都吐槽的子供体型啊……

『女神异闻录 5』佐仓双叶手办

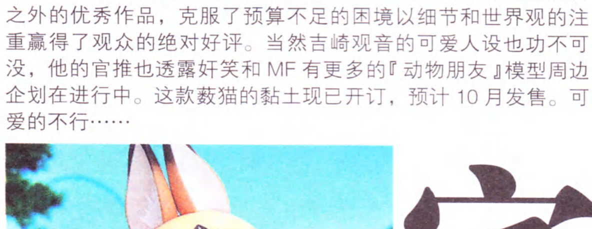
出品：Phat!　价格：12960 日元

在逐渐消沉的日式 PRG 市场中 Persona 系列始终没有停止进取的脚步，P5 优秀的质量再次让所有玩家安心，称其为日式 RPG 救世主也不为过。主人公怪盗团中的天才女黑客佐仓双叶，半脱的冬季夹克衫造型手办。外套可脱，可替换配件为一手拿手机一手抱猫的造型。从原型来看，这一款从肌肤到衣裳褶皱每一个细节都属于非常精致的级别，当然价格也要高一点。预定 12 月发售。









『动物朋友』黏土企划进行中

出品：Good Smile　价格：4500 日元

在这浮躁的当代动画市场中，难得出现了『动物朋友』这部意料之外的优秀作品，克服了预算不足的困境以细节和世界观的注重赢得了观众的绝对好评。当然吉崎观音的可爱人设也功不可没，他的官推也透露奸笑和 MF 有更多的『动物朋友』模型周边企划在进行中。这款薮猫的黏土现已开订，预计 10 月发售。可爱的不行……



宅收藏







龙猫木制立体工艺盒

出品：ensky　价格：1600 日元

用雕刻的一张张木板和色纸拼制而成的立体情景相框，细节雕琢非常精致。原本此系列推出的是剪纸拼合的立体情景盒，这款龙猫破格采用了木制激光雕刻，看起来很是华丽，工艺感十足，很适合作为房间摆件。共有两种款式，预定 7 月发售。





『怪物猎人 XX』墨绘和风周边

出品：CAPCOM　价格：1000 ~ 2000 日元

MH 系列新作『怪物猎人 XX』的新款周边，包括墨绘风格怪物图案的酒杯、和风扇、和式筷子和毛巾。MH 中的元素单独拿出来都很好看，加入和风自然也是很有吸引力的。



『樱花任务』实用系双肩包

出品：C-one　价格：6000 日元

PA 社本季的青春职场励志剧说实话还是不错的。这款动画的周边采用了隐秘式的痛设计，外侧为只有标题 logo 上皇冠的简洁设计，打开包包则可以看见 Q 版的角色花纹十分可爱，书包容量很大料子也不错，适合日常使用的痛包完全不用担心羞耻问题。预定 7 月发售。



『最终幻想』30 周年纪念吉祥物玩偶

出品：Square Enix　价格：3500 日元
官贩地址：http://store.jp.square-enix.com/

奸笑社黏土的新配件，将黏土人的表情收纳到“玩偶装”里的玩法。圆润造型的可爱胖胖熊，可收纳两个黏土人表情在其中，一个在肚子里，一个替换小熊的脸部，即实用又好玩。肚子那里还能安装小鱼的配件，奸笑社真是连一个收纳盒也不放过卖萌的机会。预定 9 月发售。







Good Smile 黏土表情收纳盒

出品：Good Smile　价格：1300 日元

奸笑社黏土的新配件，将黏土人的表情收纳到“玩偶装”里的玩法。圆润造型的可爱胖胖熊，可收纳两个黏土人表情在其中，一个在肚子里，一个替换小熊的脸部，即实用又好玩。肚子那里还能安装小鱼的配件，奸笑社真是连一个收纳盒也不放过卖萌的机会。预定 9 月发售。

巴哈姆特之怒 VIRGIN SOUL



Staff

原作：Cygames
监督：佐藤敬一
脚本：大石静
音乐：池赖广
动画制作：MAPPA

Cast

妮娜：诸星堇
凯撒·利德法尔德：井上刚
阿萨谢尔：森田成一

提到MAPPA这家由MADHOUSE独立出来的动画工作室，简直是作画不差钱的代表，无论是上一季的『巴哈姆特之怒』还是之前的『冰上的尤里』都保持了超高的作画质量，这次『巴哈姆特之怒』续作也不例外。并且这季的主角从之前的赏金猎人换成了一接触喜欢的男生就会变身的巨乳龙妹子，声优还是『偶像活动』系列女主草莓的声优诸星堇，就算是中世纪奇幻风萌女主也完全没感觉丝毫不搭。作为一部不差钱手游公司的情怀纪念动画，就算没看过第一期也丝毫不影响理解第二期剧情。

正解的KADO



Staff

原作：东映动画
监督：渡边正树
脚本：野崎真度
动画制作：东映动画

Cast

真道幸路朗：三浦祥朗
莫名：寺岛拓笃
徭沙罗花：M·A·O

东映动画本季一部原创新番，故事讲述了日本羽田机场上空突然出现迷之立方体KADO，外务省的负责人真道成为了雅哈奎扎修尼那与人类之间调停人的故事。作为一部科幻剧，故事主要冲突在日本获得迷之能量之后世界各国的反应，可以说本片既有硬科幻的成份也有写实的政治讽刺在里面。并且作为一部原创动画，悬疑部分的展开也非常让人在意，喜欢这类风格的观众不容错过。

咲良田重置



Staff

原作：河野裕
监督：川面真也
脚本：高山克彦
动画制作：david production

Cast

浅井惠：石川界人
春埼美空：花泽香菜
村濑阳香：牧野由依

作为一部原作就很烧脑的轻小说，『咲良田重置』的故事讲述了有大量超能力者的城市咲良田，超能力者的能力叠加在一起发生的种种故事。作为从2009年至2012年连载全7卷并已经完结的轻小说，『咲良田重置』在2013年『这本轻小说真厉害！』中获得了第9名的成绩也说明原作之功力。这回由david production制作的动画由高山克彦负责脚本，动画对原作叙事顺序进行一定修改，对于非原作党来说理解难度很高。不过一旦看下去，就会被这超能力加推理，并且带有感情纠葛的故事所吸引。

樱花任务



Staff

监督：增井壮一
人物原案：BUNBUN
人物设定：关口可奈味
动画制作：P.A.WORKS

Cast

木春由乃：七濑彩夏
四之宫栞：上田丽奈
绿川真希：安济知佳
织部凛凛子：田中千惠美
香月早苗：小松未可子

P.A.WORKS的工作的女孩子三部曲，从经营旅馆到动画制作，这次又轮到主角跑到乡下去复兴乡下了。可能天朝的观众对这题材没什么兴趣，而对于日本来说年轻女孩跑到东京打工失败又回到乡下，这就和北漂一样常见。同样又是少女五人组，各自有各自留在乡下的理由，一同拯救泡沫崩溃而几乎完全失去往昔繁荣的迷你独立国。大概喜欢看这类动画的都是社畜吧。

末日时在做什么？有没有空？可以来拯救吗？



Staff

原作：枯野瑛
监督：和田纯一
音乐制作：Lantis
动画制作：卫星社、C2C

Cast

威廉·克梅修：新井凉平
珂朵莉·诺塔·瑟尼欧里斯：田所梓
艾瑟雅·麦杰·瓦尔卡利斯：Machico

作为『这本轻小说真厉害！』2016年第5名，原作的质量毋庸置疑。故事讲述了500年后醒来的残存勇者威廉·克梅修与被称作妖精兵器的少女们的故事。在故事中少女们使用“圣剑”就会将生命燃烧殆尽，因此是一个虐心又治愈的故事。原作作者枯野瑛文笔细腻，在卫星社的改编下动画开篇的风格就吸引了大量观众，尽管对原作进行一些改编依旧是本季十分值得推荐的新番之一。

ID-0



Staff

监督：谷口悟朗
脚本、系列构成：黑田洋介
人物原案：村田莲尔
动画制作：SANZIGEN

Cast

伊度：兴津和幸
三栗麻耶：津田美波
柯莱雅·北条：金元寿子

『星空清理者』的监督谷口悟朗在『机动强袭室第八课』之后再度拿起了自己熟悉的机器人题材，而这次的机器人宇宙挖矿的设定让人无限怀念起宇宙捡破烂的『星空清理者』。同时这次的设定人类可以将意识分离到机器人I-MACHINE上的设定以及主角已经没有可以回去的肉身，则是已经把故事提升到了心智二分的哲学高度。还好动画的动作部分也够爽让本作不仅仅是一部内涵的文艺片，冲着谷口悟朗、黑田洋介、村田莲尔的组合就不得不看。

Re:CREATORS



Staff

原作：广江礼威
监督：青木英
音乐：泽野弘之
动画制作：TROYCA

Cast

水筱飒太：山下大辉
瑟蕾吉娅·尤匹提莉亚：小松未可子
梅特欧拉·艾斯塔莱希：水濑祈

作为广江礼威原案的一部原创动画，『Re:CREATORS』作为一部穿越剧讲述了故事中登场的角色拥有了“意志”，而创作故事的我们作为神一般存在的故事。作为一部原创新番，『Re:CREATORS』的世界观十分有趣，只是各种设定碰撞在一起显得有些杂乱，故事叙事为了讲述设定也相对有些拖沓。不过冲着广江礼威的人设以及泽野弘之的音乐，仍然不失为一部制作精良的新番。

雏子的笔记



Staff

监督：喜多幡徹
脚本：浦田达彦
分镜：高桥丈夫
动画制作：Passione
总监督：高桥丈夫

Cast

樱木雏子：M·A·O
夏川久依奈：高田美忧
柊真雪：小仓唯

本季的萌豚片，不过并非我们熟悉的芳文社与百合工房的组合，而是角川旗下的『Comic Cune』与Passione的动画制作，比起动画工房自然逊色不少。好在，作为一部萌豚片『雏子的笔记』角色也够萌，一紧张就变成稻草人的樱木雏子十分有趣，加之M·A·O与小仓唯等人的声优阵容也值得一追。尽管看多了容易审美疲劳，在萌豚番较少的本季这部也就作为唯一的选择了。▲



前一阵有一则新闻是说日本黄漫大师水龙敬老师沉迷某天朝产换装手游，并且还画了同人图。让人感慨如今手游的魅力之大，能让日本的黄漫老师不务正业，我大天朝的手游果然威武。这个月好的手游不多，本期推的三款游戏都是比较侧重剧情向的，看来在手游的玩法都已经同质化之后在剧本上钻研的手游越来越多了。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

天华百剑斩

游戏原名：天華百剣－斬－
游戏类型：动作养成
游戏平台：iOS/Andriod
开发厂商：DeNA
收费方式：道具收费
官网下载：https://tenkahyakken.jp/zan/

MOBILEGAME




iOS　Android





『天华百剑斩』是一款由日本角川和 DeNA 共同打造的动作育成游戏，在刀男人之后又再一次将刀女人化，这个题材相信就会受很多人欢迎。

作为一款横版动作游戏，无论是虚拟摇杆还是打击感做的都十分出色，游戏中角色共有三种不同的属性，不同的攻击频率表现出的不同操作手感都很到位，有一种刀刀砍刀肉上的感觉。各种必杀技也只需要一键发动，高级的必杀技效果都十分华丽，不过必杀技也是需要抽卡抽的……在战斗中玩家一共可以派遣 3 名角色在战斗过程中进行切换，就算角色 HP 归零也会有类似“大破”的画面福利，打高难度本就算团灭了也可以欣赏一下妹子的福利。

与『Fate/Grand Order』类似，『天华百剑斩』的抽卡系统分为角色和刀装两种，而且刀装的抽率与角色要高很多。刀装装备之后可以影响角色的数值，技能也是如此。刀装也技能也都能进行各自的等级以及界限突破，这样的系统也大大增加了游戏的时长与育成时间，使得深入玩本作的话十分耗时。

游戏除了剧情的任务模式外，还有大量的现实活动任务，每天可以值得刷刷刷的内容很多，加上游戏的操作手感也不错，很容易沉浸进去。游戏的依赖模式可以派队伍之外的角色去完成各种挂机任务，包括巡街和做手制品等，不同的依赖所需时间不同随着等级提升能解锁更多任务。玩家还能与派遣任务的角色进行对话并且有类似 GAL 的选项，原本游戏就采用了 LIVE 2D 系统，在主线剧情之外连依赖都有对话和分支剧情，足以体现本作制作上的用心。

除了任务与依赖模式外，本作的角色育成系统也很有意思，每个角色有各自的故事模式这也属于如今手游的标配了，通过送礼提升角色的好感度与等级之后不但可以解锁每个角色各自的故事，同时也可以解锁各角色各自的能力。

在如今日系手游都越来越同质化的情况下，『天华百剑斩』这款游戏可以说还是打造的非常深度以及用心的，日本名刀拟人化的动作 RPG 加上丰富的刷刷刷游玩要素，以及并不低的 SSR 抽卡率，如果喜欢这样的题材的话绝对是近期一款值得一玩的手游大作。



监狱少年

游戏原名：謎解きノベル×脱出ゲーム監獄少年
游戏类型：文字冒险
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：SEEC
收费方式：道具收费
官网下载：https://se-ec.co.jp/application-developer-dept/

MOBILEGAME

iOS  Android



关于 SEEC 的游戏，笔者已经推荐过很多了，基本上可以说每出一款都会推荐。这次推荐的『监狱少年』是讲述一个大正年间秘密警察的脱出类文字冒险游戏。大正年间与秘密警察的设定让人想到了之前的一部动画『鬼牌游戏』，事实上『监狱少年』的剧情也与『鬼牌游戏』十分相像，推理部分让人有不停玩下去想要看到结局的冲动。

作为一款文字冒险游戏，『监狱少年』有大量的选项，一旦推理失败就会进入各种分支结局。游戏有大量的 ENDING 可以解锁，反复游戏性还是非常高的。同时，作为一款解谜类的脱出游戏，『监狱少年』的解谜脱出部分也做的十分细致。游戏的解谜部分在保持了大正风格的同时，谜题的设计难度还是非常高的，值得喜欢解谜类的玩家去挑战，反正笔者是看攻略通关的……

『监狱少年』采用的是体力消耗机制，每天自动补充的体力只够解锁 5 个小章节，而每个小章节如果不涉及到密室的话又特别短小，让人觉得想要看到结局每天自然回复的体力都不够用。这种时候就需要玩家课金回复体力了……

作为 SEEC 出品的大长篇，可以说『监狱少年』的流程差不多是『四目之神』和『爱丽丝』的 2-3 倍左右，喜欢 SEEC 出品的文字冒险脱出类游戏的玩家又有福了。





黑玫瑰嫌疑人

游戏原名：Black Rose Suspects
游戏类型：RPG
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：pixelfish
收费方式：道具收费
官网下载：https://blackrosesuspects.jp/

MOBILEGAME

 iOS

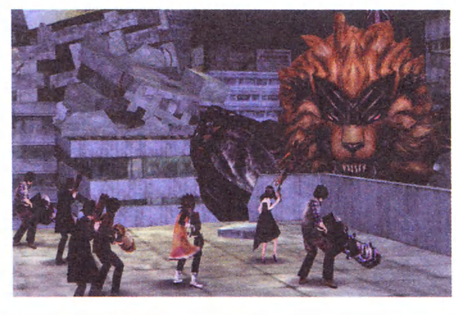
 Android





『黑玫瑰嫌疑人』这款手游最大的卖点，莫过于贞本义行与铃木理香的 STAFF 组合了。参与过『新世纪福音战士』与『夏日大作战』的的贞本义行自不用说，铃木理香参与过 NDS 的游戏『Another Code』与『愿望之屋』也是个剧本能手，尤其是在悬疑推理上的造诣在本作中也显现的十分明显。

『黑玫瑰嫌疑人』是一个世界大恐慌后全球自由政府推出管理全地球遗传因子政策，并采用自由之门大学的研究团队 Red System 的世界观。故事以前纽约市的刑警为主角，从追逐黑玫瑰嫌疑人的案件逐步追寻世界的真相。游戏采用了大段动画作为开头，剧情引人入胜让人想要继续玩下去。





相比优秀的剧本，『黑玫瑰嫌疑人』的战斗模式则做的差强人意，3D 的 RPG 战斗玩家能控制的仅有什么时候使用必杀技，这样的战斗系统在后期不免落入抽卡拼数值的套路，战斗部分并没有太多的战略与可操作性。好在作为一款抽卡拼数值的游戏，杉田智和、石田彰、中村悠一、小野大輔这些大牌声优加上贞本义行的人设也足够给人课金的动力了。

贞本义行的人设加上充满悬疑的故事，这些要素足够让人忽视无聊的战斗系统。▲

INFO

作品名：景の海のアペイリア
中文名：景之海的阿佩莉娅
出品：Silkysplus DOLCE
原画：いつい
剧本：範乃秋晴
歌手：薬師るり
发售日：2017年7月28日

到虚拟世界拯救AI美少女！

——Silkysplus新作『景の海のアペイリア』

■文/如月千华 ■责编/稗田 ■美编/三白

STORY

近未来，2045年的冬天，活动于自己创立的“萌起来AI研究会”的变态主人公桐岛零一偶然地成功开发出了拥有自我的人工智能——AI美少女阿佩莉娅。

作为一个数码的存在，她通常只能通过手机和电脑与人交谈，而她的愿望则是希望能真正触摸到他人。得知她的愿望之后，身为“绅士”的零一自然也想和美少女亲密接触，于是和研究会的同伴们一同开发出了完全潜入式VRMMO“second”。那是一个混杂了剑和魔法以及科学技术的假想世界，零一等人与阿佩莉娅在其中展开了空想的冒险生活，然而快乐的日子并不长久，某一天阿佩莉娅突然被困在假想空间之中，众人发现似乎是有什么人想通过second来夺取她。

尽管与人工智能少女在假想空间里度过的时光并不是现实，但在那过程中大家与阿佩莉娅的确形成了深厚的羁绊。于是AI研究会的同伴最终为了解救阿佩莉娅而投入到冒险当中。



阿佩莉娅 Apeiria



CV:秋野花
身高:140cm
三围:B71(B)/W49/H72

主人公零一偶然开发成功的自律性人工智能。拥有很强的性能,演算能力别说人类,远超普通电脑也不在话下。现在的她同时具有纯洁无暇的小孩子的感情和作为人工智能的逻辑思维。虽然与人类同样拥有自我,但由于她刚刚诞生,还不知道如何表达,像小天使一样被大家宠爱。非常喜欢主人零一,也喜欢听他命令,不管是什么命令都会努力去执行。

由于是个数码的存在,平时必须通过手机和电脑才能与她对话,但在VRMMO开发成功够,大家可以登入其中与她见面。

桐岛 三羽 Kirishima Miu



CV:橘まお
身高:159cm
三围:B86(D)/W58/H90

1年前因为双亲再婚而成为主人公零一妹妹的少女,看起来妹属性并不明显。最初因为她在美国留学,和零一相互并不认识,这导致两人意外的相遇留下不愉快。由于对AI感兴趣,后来在零一的邀请下才加入了AI研究会。

性格认真,做事严谨,但是嘴巴不饶人,对人总是表现出针锋相对的态度,因此她没什么朋友,可实际上却是一个怕寂寞程度破表的家伙。身边多了一个这样的美少女,零一自然不会放任不管。面对变态哥哥层出不穷的性骚扰虽然感觉非常烦闷,但随着交流的加深逐渐与哥哥建立真正的感情。

一 久远 Ninomae Kuon



CV:樱川未央
身高:161cm
三围:B90(G)/W59/H87

零一青梅竹马的邻家姐姐,虽然算是AI研究会的成员,但只是偶尔出现在活动室的幽灵部员。经常把零一当做小孩子看待,但时不时也会表现出让人浮想联翩的态度。在四个女主角当众她与零一的交往时间最久,所以她早就习惯了零一的变态言行,所以能面不改色的从容应对,散发着一种正宫的气质和优越感。非常喜欢看漫画,生活的原则比起理论来说更重视自我感觉。

别看她现在是个成熟的大姐姐,可知道一年前为止还是个中二病患者。由于平时性格老实,跟别人交往有时候会吃亏,但有时候也会展现出黑历史时期的另一个人格:暗之眷属之一的"孤独的黄昏"(笑)。

东 真白 Higashi Mashiro



CV:小鳥居夕花
身高:153cm
三围:B87(E)/W56/H81



零一的学妹,AI研究会的现在部员。虽然外表看不出来,但意外地有胸部。

现役家里蹲,坚决不肯出家门。所以只能在网上参与社团活动。

聊天的时候经常使用年轻人的惯用语,但是她性格非常胆小,缺乏主见,经常被迫干这个干那个,因此沦为了零一的玩弄对象。直到现在还在使用被强加在身上的ID"抖M变态",甚至来跟他约好要成为他的奴隶……

除开性格来看,她对游戏和电脑很有研究,喜欢游戏,而且会自己制作游戏来玩。在VRMMO完成之后,她便成为最大受益者之一。

COMMENT

自从2014年的处女作『なないろリンカネーション』为玩家带来了惊艳之后,集合了实力派STAFF的Silkysplus便一步一个脚印地稳步发展着。在这个轻化萌化为主流的当今业界,他们这样一个执着地追求着剧本质量、一切以实力说话的品牌无疑成为玩家心目中瑰宝。在先前,该品牌保持一年一作的不慢不紧的节奏,笔者本来以为他们会一直走比较低调的路线,可没想到去年年底联合老牌厂商liar推出了话题作『シンソウノイズ ~受信探偵の事件簿~』,吸引了不少眼球,紧接着又新设立了名叫了Silkysplus DOLCE的品牌,公布最新作『景の海のアペイリア』。

DOLCE是一个表示"柔和音"的音乐术语,也是意大利语中赞美女性的语言,同时也是西餐最后上桌的甜品。相比Silkysplus过去的色彩更加浓厚的作品来说,这部处女作"高中生开发出人工智能然后在VR空间展开冒险"的设定显然要"柔和"很多,或许,这也就是新品牌Silkysplus DOLCE的定位。

从STAFF来看,原画师いつい以前作为插画师参与了一些轻小说、画集,乃至官方漫画的绘制,但黄油作品这还是第一次,从目前公布的人设和CG来



看基本无可挑剔,虽然更接近萌系主流画风了,但上色风格、画面整体氛围还是延续了品牌原有的味道。

更重要的是担任本作剧本的是范乃秋晴的确也是一个偏重主流萌系的写手,但他的成品作就是获得了2014年moe game award的准大奖和剧本金奖的『あの晴れわたる空より高く』,他在青春恋爱题材方面的确有着过人之处。可见,即便题材变得接近轻小说风格,但是Silkysplus还是有意发挥自己在剧本方面的强项,对于想尝试剧本好的作品却又感觉Silkysplus太过沉重的玩家来说,本作应该再适合不过了。▲

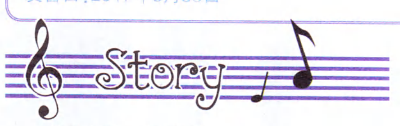
Pulltop再次挑战近未来青春恋爱物语！

——VR与偶像与『ピュアソングガーデン!』

■文/如月千华
■责编/稗田
■美编/三白

INFO

作品名：ピュアソングガーデン!
中文名：纯歌花园!
出品：PULLTOP
原画：marui、基井あゆむ、ペコ太郎、田口まこと(SD原画)
剧本：高嶋栄二、なたけ、紺野アスタ、不動尊
音乐：Elements Garden、TWOFIVE、ヤツチスエタ
发售日：2017年6月30日



Story

你的未来，幸福吗?

故事发生在虚拟VR偶像已经成为稀松平常存在的近未来，一个虚拟VR和现实混杂的时代。

主人公山叶奏多是一个喜欢音乐的少年，内心怀抱着通过音乐让大家获得幸福的美好梦想，目前所属于一个名叫M3的音乐同好会，在社团负责作曲。现在正处于瓶颈期的他感受到自己才能的界限，心情有些消沉。

在这个时候，某一天，以奏多为首的M3的成员了为了协助邻家大姐姐柳泽律设计的VR音乐节“纯歌花园”顺利展开，而成为了音乐节的临时STAFF。众人为了测试，率先潜入VR世界，体验这场使用了最新技术的音乐节。可在这途中与音乐节的压轴大戏——VR偶像“爱”如出一辙的少女突然出现先在大家面前。这位自称星野依波吕的少女来自未来世界，还有一个背上长着妖精羽翼一样的少女铃也紧随她到来。

大家还没摸清情况，就因为“爱”的失踪，而不得不让依波吕来顶替爱，作为虚拟偶像在音乐节上登场。在大家的努力下，演出还算顺利进行，可就在即将落下帷幕的时候，程序发生了出乎意料的错误，大量的VR偶像突然遍布在VR空间的各个角落，并擅自开始了表演……



Character



星野依波吕
Hoshino Iroha
CV：三代真子
身高：158
三围：B89/W57/H87

“纯歌花园”测试时出现的自称来自未来的时间旅行者。由于只有意识来到这个时代，在现实中直接借用了虚拟偶像“爱”所使用的素体。来到这个时代的她无家可归，也没有钱，只好跟着奏多跟着他们走了。她对这个“过去”的时代非常陌生，所以好奇心很旺盛，经常因为各种事情大惊小怪，而且似乎缺乏一般常识，无法预测她会在哪些地方干出什么事来，总是让人感觉放心不下。不过这也是她让人角色纯洁可爱的地方。那么充满谜团的她来到这个时代究竟为了什么呢?



下国 明日歌 Shimokuni Asuka

CV：花園めい
身高：154cm
三围：B85/ W57/ H82

M3部的可爱学妹。外表看起来是一个很有家教的，楚楚可怜的大小姐，但实际上却是个重度的“音”控，不限于歌声和音乐，而是对声音本身很感兴趣，只要有空就会采集各种各样的声音，是个比较奇怪的女孩子。

对于男性的声音，她以前喜欢父亲的声音，但遇到奏多后就对他的声音非常着迷，时不时就录音。她之所以加入M3部也是奏多的原因，但现在还完全没有恋爱感情，只是单纯喜欢他的声音。不过跟社团的成员都很亲近。



河和井 玖音 Kawai Kuon

CV：桜乃ひよ
身高：160cm
三围：B92/ W59/ H88

主人公奏多的父母的朋友的女儿，现在寄宿在山叶家与奏多过着同一屋檐下的生活。自称受到奏多父母的嘱托，负责照顾奏多的生活，所以总是摆出一副大姐姐的姿态。

是她把奏多拉近了M3部，她自己因为歌声破坏力太大，只能负责作词。不过就算不能唱歌她也能乐在其中，对这样的社团生活很满足。平时就兴致勃勃，喜欢与人交往，很有领导者气质，也是个气氛制造机。总是本着“只要开心一切都好”的原则，以随心所欲的言行把周围卷入其中。

柳泽 律 Yanagisawa Ritsu

CV：奏雨
身高：163cm
三围：B88/ W60/ H86

与奏多住在同一座公寓里的熟人大姐姐。由于奏多双亲不在身边，她时长帮忙照顾奏多，也是奏多的恩人。对于奏多来说是个值得尊敬且无法违抗的存在，更是他的初恋对象。她虽然对奏多很温柔，但是工作方面却非常严格。

她是一名在世界性大型网络公司的系统工程师，负责创造了“纯歌花园”的系统。虽然看起来是一个很看重现实主义的技术人员，但实际上是个浪漫主义者，内心怀抱着“由自己创造未来”的热情。



すず 铃 Suzu

CV：羽鳥いち
身高：150cm
三围：B79/ W55/ H81

在音乐节的时候出现的不可思议的少女，背后长着像妖精羽毛一样的东西。她与依波吕很久之前就认识，有很深的交情。平时感觉对人态度冷淡，像机器一样无机质，但偶尔也会害羞。对待他人会口无遮拦地吐出毒舌，但对依波吕却非常宠爱和特别对待。对网络相关的知识非常了解，日常需要的搜索等操作完全不在话下。感觉展开的情况来看，她来到这个时代之后，也和依波吕一样被奏多等人收留，刚出现的时候她身上也穿着VR偶像风格的衣装，而官方公开的第二套服装竟然是类似女仆的装扮，这难道是传说中时下流行的毒舌女仆……？



尽管PULLTOP早年也推出过『遥かに仰ぎ、麗しの』这样的不朽经典，但除了该作之外，大家对它的印象都很平淡，至少不是属于万众瞩目的那一类品牌——直到2012年荣获年度大奖的『この大空に、翼をひろげて』的到来。这部到现在都拥有坚实人气的作品，以清新素雅而不失大气的气质让PULLTOP之成为了青春恋爱物语的代名词。在数年后，“大空翼”的原班人马再次打造了统一理念下的『見上げてごらん、夜空の星を』并再此获得殊荣，证明了这一条主力产品线的发挥非常稳定。

不过，在这两作之间，PULLTOP还曾推出一部名叫『ココロ@ファンクション!』的作品，虽然同样是以青春恋爱为主题，但相比上述两部比较贴近现实的设定和故事，它是一部融入SF元素的描述近未来的作品。而本次的PULLTOP闪电公布的『ピュアソングガーデン！』就是延续了『ココロ@ファンクション!』风格的又一新作。

从最新公开的体验版里，我们可以看到两者在设定上存在共通之处，而从STAFF来看，主力画师基井あゆむ和主笔高嶋栄二似乎也成为了这条产品线的标志，而且写手阵容还加入了在旁边“大空翼”等两作中大放光彩的人气写手紺野アスタ，可以说，剧本的稳定性也得到了进一步加强。

总的来说对于喜欢『ココロ@ファンクション!』的玩家来说，『ピュアソングガーデン！』应该是不容错过的吧。▲

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play !

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 三白

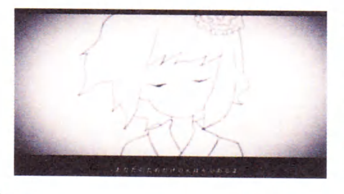
开场惯例！恭喜くらげ P 凭借【音街ウナの】キライ・キライ・ジガヒダイ！拿下自己的第 2 个百万再生，特别这首也是音街ウナ第 1 首传说曲哦～与此同时，祝贺 Wowaka、Orangestar、くるりんご、ナユタン星人、ラヴリー P 分别收入一首传说曲！Mitchie M 的名曲【調教すげぇ】初音ミク『FREELY TOMORROW』（完成）【オリジナル】本月也越过 500 万再生大关，向千万更进一步啦。回到正题，总体来说 VOCALOID 板块上月疯狂投稿期后本月比较平淡，不过也有不错的曲子要推荐给大家，另外就是唱见版和舞见版也有人气新投稿，先说本月的 MVP 作品！

ドリームレス・ドリームス / 初音ミク

番号：sm31165275　作者：はるまきごはん

本月 MVP 作品，一投稿就大受好评，也顺利夺下周刊冠军宝座。新曲来自 P 主はるまきごはん（国内昵称"春卷饭"ww）。这位 P 主曾经在 2016 年 1 月的月刊中做过推荐，当时还称他为"新人 P 主"，不知道老读者是否还有印象 ww 他在 2014 年初投稿之后碌碌无为了一段时日，2016 年惊艳的新曲『銀河録 / 初音ミク（番号：sm27924987）』终于把他带到了更多人的眼前，本月新投『ドリームレス・ドリームス（Dreamless Dreams）』是一首初听就会霎时有好感的歌曲，配器和调声都很温柔，副歌部分非常悦耳动人。高品质的原创随后立刻掀起了唱见版的投稿热潮，这首曲子曲风非常适合音色温暖的唱见，比如『【感情を込めて】ドリームレス・ドリームス　歌ってみた ver.Sou（番号：sm31224921）』或者『ドリームレス・ドリームス　歌ってみた【鹿乃】（番号：sm31218683）』都是很不错的翻唱作品。最后恭喜这位逐渐开始"上位"的 P 主的第一张同人专辑「BLUE ENDING NOVA」在本月顺利发售咯～











メアリー・スーを殺さないで / flower

番号：sm31157338　作者：ミリ子

今年 flower 在榜单上出现的频率非常高，托 P 主バルーン创作出大热 flower 曲的福，有更多人开始喜欢这位加入 VOCALOID 家族才两年多的"小妹妹"。本月也趁着这股热潮再推荐一首 flower 作品，来自 P 主ミリ子，她是一位在 Nico 比较稀少的女性 P 主，还担任着杂志的模特，在模特介绍页面特长一栏写的是"作曲"，是位非常娇小可爱又有才华的妹子。自从 flower2014 下半年发售以后就经常使用 flower 投稿了，曲风和她模特照片的甜美可爱完全相反，比较"狂气"，有种吉娃娃突变藏獒的氛围，虽然配器和结构都有改进的余地，但也可以说是一位值得期待的 P 主了。





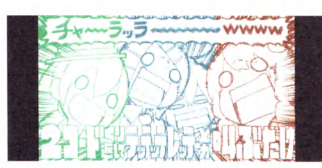
NICONICO

ボーカロイドたちが2コードくり返してテッテーテレッテーとか叫ぶだけ

番号：sm31111156　作者：GYARI（ココアシガレットP）

这位仁兄最大的特点是，你能在榜单凭借视频预览图和右下角显示的视频时长（重点）上一眼认出哪一首是他的新作噗。GYARI在去年一年中存在感超强，毕竟是达成了榜单三甲制霸且每首都超过30分钟的神人啊www不过本月这首新投稿不是新曲投稿，而是他自己制作了一个总结篇，作为对即将发行的同人CD的推广，值得注意的是新专辑收录的曲子有且仅有一首，时长……67分钟OTL看来有达到了新高度呢=0=b

本月VOCALOID版推荐还有熟人比如きくお的『【きくお】ころころころがる(Vocaloid ver.)【初音ミク】（番号：sm31197797）』，或者是有在nico和国内哔哩哔哩同步投稿的みきとP的新投『【みきとP/ mikitoP】Good School Girl（番号：sm31188099）』。









【みうめ・メイリア・217】桃源恋歌【踊っちゃってみた第5弾!!!】

番号：sm31218942　作者：みうめ・メイリア・217

本月除了VOCALOID版外最热门的作品。来自热门女子组合“みうめ・メイリア・217”的新作，曲子当然也依然来自由メイリア担任主唱的GARNiDELiA这个组合。说起这三位的上一作『【みうめ・メイリア・217】極楽浄土【踊っちゃってみた第4弾!!!】（番号：sm28709238）』，大家一定感受过在x站被相关作品刷屏的恐怖……时隔一年他们终于投稿了新作，这也是他们的舞蹈作品总算第五首作品。这回带来了精彩的中国风，配器以二胡为主，配器歌词加上三位中式的服装，基本上就能知道他们要干什么了诶嘿，总体听下来这首很像『極楽浄土』的姐妹作，结构编排都有不少相似之处，不管怎样，小姐姐们这次又要大杀特杀是肯定的！~~据说这才几天时间，竟然最先出现的是大量恶搞作品……~~

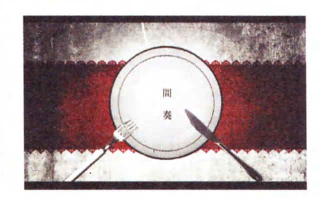


【童貞が】フィクサー【歌ってみた】

番号：sm31127424　作者：びす

唱见版准备推荐这位天天自称“童贞”的奇男子……印象里以前也曾提到他，这次他时隔7个月终于重回Nico投稿。不过怎么七个月过去了你标题还是“童贞”呀，本来还以为交女朋友才消失了（喂）。首先恭喜他4月24日旧作『【童貞が】ヤンキーボーイ・ヤンキーガール【歌ってみた】（番号：sm21107494）』达成百万再生，他成了拥有七首百万曲在手的男人，不打算召唤神龙试试吗XD？びす从2010年开始投稿，有一点非常难得的优点——唱功一直在进步，大概也是魔法师升级的技能点都加在了歌唱力一栏吧（并不是）！不管是歌曲的选择也好，对歌曲完成度的要求也好，都能看出他是一位自我要求非常高的唱见。前几年投稿频率高一些，现在间隔很长才出一首，但是每一首都榜上有名，新曲的歌唱稳定性极好，他的宽音域和大肺活量都有良好的表现。







然后来说一点商业相关，P主n-buna（ナブナ）和suis（スイ）组了一个组合，取名为「ヨルシカ」并于本月正式出道。

Nico出身已出道的唱见nano最近宣布了五周年纪念专辑『The Crossing』的消息，其中的同名主打曲「The Crossing」的PV邀请了很多人喜爱的日本男演员本想奏多来出演，专辑将于5月31日正式发售。

最后播报一条非正式不靠谱消息ww著名的P主石風呂同学（mylist/25210180）疑似在nico拿自己小号披马甲投稿时候将投稿信息误同步到了自己的twitter大号（虽然很快就删除），于是这首新曲『つかれた、やめたい、でも、まだ死なねえ / IA（番号：sm31074809）』有可能是石風呂这位大号伪失踪人口的作品哦XD本月就到这里，我们下期再见~˜(o´・∀・)ノハーィ▲

■文/鬼千鹤 ■责编/稗田 ■美编/塔里



冬去春来，被雪之结晶冻结的花朵，静静滴下露水，它所祈求的温暖，随着春天的脚步来临。从地底长出的新芽点亮了希望，一点点地点缀了这片大地，仿佛纯白的纸张被人用笔描绘上了美丽的图画。

-ABSOLUTE CASTAWAY-

刀心幻戯 序

结束了 flower 系列之后的中惠姐姐于 C91 休息了一届，又开始了新故事的创作，风格与先前的街神少女有些相似，都是中惠姐姐一向擅长的和风物语。本次的主角 -- 少女千代，是生活在街道的间隙之中，斩断人类的负面感情与污秽的角色，她的搭档 HIKO，则是一只在千代小时候曾经救过的狐狸所变换的妖怪，变成十多岁的少年的样子，默默地守护着千代。主打歌是凋叶粽的 RD 作曲，非常有动画 OP 色彩，而且有一种非常吸引人们去赏味的气息。和风的旋律，快速地转为五彩缤纷的色彩，中惠姐姐的作词中蕴含了八条做人的道理，勿忘初心，勿伪装自己，请随时绽放笑容等等。就算受伤，也不会放弃自己的理想才是正确的做法。Tr.2 迷鹤的和风色彩更加浓厚，带着少许遗憾，缓缓地唱着内心的愿望，仿佛寒冷的阴雨天，抱着生锈的爱刀仰望天际。我所纺织的幸福，绝对不希望它就此断绝，手心中，仍然残留着我曾放弃的温暖。中惠姐姐的深情歌唱，真叫人欲罢不能回味无穷。在 Tr.2 感到了些许难过后，便会被 Tr.3 温暖又明朗的旋律治愈，小狐妖 HIKO 对千代的守护之情，在词曲之中被发挥得淋漓至尽。想要为她招来许许多多的幸福，吹走所有的烦恼。只是故事的“序”便有如此出色的三首曲子，不禁让人期待这个故事的正式版究竟会是怎么样优秀的作品呢 ~

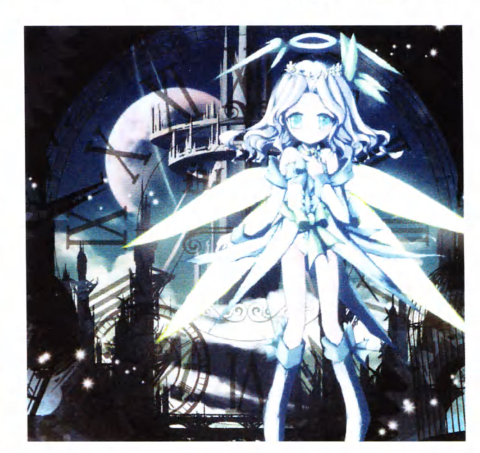




-Rigel Theatre-

Älvorna -Memories of Abcense-

去年并未发售任何 CD 的 Rigel Theatre 十分信守承诺，在今年的第一个展会上便做出了新专辑 Alvorna -Memories of Abcense-。本次有两首 vocal 曲，是由 C91 为 Rigel Theatre 演唱过一次单曲的宿木ハルル & ミーウェル（13end Card）两位小姐姐合唱的。本身就是主打民族乐的两个社团，配合起来真是毫无违和感，13end Card 的两位歌姬声音极具穿透力，在闪耀的星空下共舞着，歌唱着妖精们的歌曲，聆听它们的记忆，充满希望的旋律中，实则暗



藏悲伤的回忆，只是粉饰精致的作曲如同华服掩盖了这一事实让人难以察觉。另外在这张专辑的纯乐中，笔者对 Tr.5 特别有感触，也许是作为一个东方厨的缘故，听到如此像十六夜咲夜的 BGM 月時計的作曲感到兴奋不已，仿佛隐藏的杀机一点点溢出，与副歌之时展开交战。温柔抒情与热闹交织的 Tr.6，在这张节奏步调明显偏快的专辑中也是十分让人喜爱的，仿佛在休闲的时候坐在异国的小镇露天咖啡馆之时，看着路边的艺人愉快的演奏一般开心。另一方面。Tr.8 时有时无的人声吟唱犹如一种普通乐器的演奏，穿插在歌曲之中，指挥着这首曲子的曲调高亢飞向燃烧得火红的天际，也给人留下了深刻的印象。



WL5-59

-Queen of Wand-

Radiant Living Red& Sugar White Symposium

Queen of Wand 从成立到今天不知不觉竟过了 10 年之久，虽然笔者是从半途加入 QOW 粉丝的行列，有不少旧曲并未接触过，但一直十分喜欢 QOW 浪漫的歌曲和甜美的睦鬼姐姐。此次为了纪念社团成立十周年，推出了两张精选集，充满热情十分激昂的红盘，与浪漫的物语的白盘，两张盘各收录了一首新歌。这两年原创同音 CD 的价格一直在涨，这两张精选对于一直以来有购买 QOW CD 的大家来说可能有点贵，但如果是未能收录早期 CD 的小伙伴们是不能错过的。尤其是在去年 11 月 20 日 QOW 的 live 上所演唱的大多数精曲都有被选中，充满魅惑感勾人魂魄般甜美又狡黠的名曲マドモワゼル毒林檎，还有在 live 上大放异彩，萌动全场观众一起跟着跳舞的ギンガムフリーク☆タータンホリック等歌曲都收录其中，快来领会一下 QOW 浪漫又带感的巴洛克式曲风与各种带感的舞曲吧～！



WL5-59

-Lamberti phil from Middlelsland-

Aquaphobia



中岛 x 坂本千明的社团此次也有一张新作，一共是三首非常震撼人心的曲子。Tr.1 依旧是典型的中岛曲风，一开篇管弦交织衬托着一股宏大的氛围，紧接着小提琴拉出了一波又一波穿透心灵的和声伴唱。虽然没有主唱，但是优雅而婉转的旋律和厚重而壮丽的合唱编织出一幅神秘大陆的幻想曲。Tr.2 的风格更加气势十



足。旋律往复咏叹。惊艳醉心的小提琴音，进行曲般的鼓点，荡气回肠的和声，节奏此起彼伏，后半段电吉他和小提琴的交相辉映，让全曲毫不拖沓一气呵成。由 alico 所演唱的 Tr.3 是大提琴启奏，电子舞曲随之突入，alico 的美声唱腔，让古典和现代的音乐性起了有趣的化学反应，轻快疾走般的电子曲节奏配上柔美清晰的抒情歌喉，宛如一出充满现代电子味的意大利歌剧。个人觉得中岛的作曲比上文所提到的お月さま交響曲更加适合 alico 的声线。

-鈴葉屋-

Ophaniel

铃叶姐姐的新作这次真的特别让人瞩目，没有昂贵的价格，也没有特别精美到令人炫目的封绘，就是这样简单地将自己的歌曲，想要表达的世界观全数注入了这张 CD 之中。被雪覆盖的诅咒的城堡之中住着一对姐弟，姐姐十分阳光活泼，弟弟却与所见到的不同，被人们称作 Ofaniel（月之天使），有着令人害怕的一面。Tr.1 从一开始便进入高亢的造语歌唱之中，再慢慢地安静下来，将内心的一份恶意随着歌曲的进行蔓延开来。副歌的旋律牵着大家的手，与这被诅咒的城堡之中不断回转舞蹈，细细品味交响带来的冲击。“你如今，相信着，什么呢？你如今，能瞧见，什么呢？”多重和声一次又一次地给予人们精神的震撼。Tr.2 是笔者在 M3-39 众多歌曲之中最喜欢的一首，每一段和声都像要吞噬人们神经的小妖一般魅惑，加上略带舞曲感的交响金属，使之成为这首歌的最大亮点，铃叶在这首歌里的变声也是一个闪光点。“将这家伙扔进暖炉，将这家伙扔进井里，把这家伙扔进庭院的池子里，让这家伙从楼梯上摔下吧！”在这被雪覆盖的城堡中，不停地上演着悲剧，姐姐什么也不知道地仍在睡梦之中，弟弟却被狂气所缠绕，令人害怕。物语在神情温暖的 Tr.3 和略带神秘的 Tr.4 中结束，拉下月之帷幕，城堡仿佛一切都未曾发生过一般恢复宁静……

-Hollow Mellow-

Enchanted

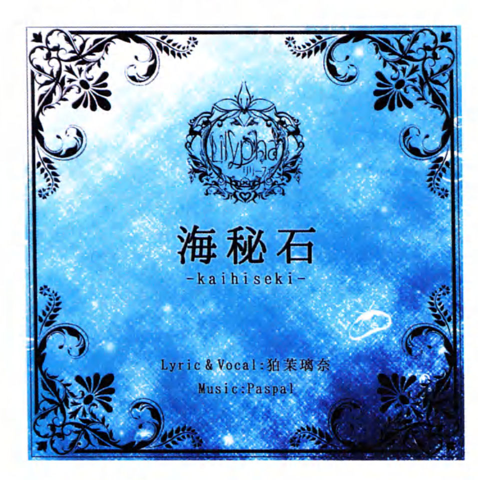


自从去年 M3-37 迷上 Hollow Mellow 之后笔者就一直欲罢不能，尽管后来一整年他们都没有出过新作，一曲 Romantique 以及在去年 5 月 21 日的 live 上，三人动人的表演就在我的内心中深深扎根。新碟 Enchanted 虽然有点小贵，但绝对是值得一听的好作品。在试听的时候，已经彻底沉沦在主打曲 Enchanted 神色飞扬的圆舞曲节奏里了。像是一个黑暗幻想物语的巨大旋涡般，被 iruma 绝赞的高音演唱和 Jill 绵延不绝的小提琴捕获，深陷其中。“究竟什么样的明日才好呢？反正不知何时终焉也将来临，好好地打扮自己吧。”这样不惧未来，想在最后一刻尽情狂欢的觉悟令人佩服。Tr.2 这首纯乐也让人留下颇深的印象，以管弦乐为主的交响古典乐，仿佛四处飞散，万圣节时分尽情狂欢的幽灵一般四处作乱，却听到阵阵喝彩。尽管没有任何台词，犹如迪士尼电影一般逼真的画面却呈现在了我们眼前。终曲 Tr.3 的主题是几乎次次展会都会有的爱丽丝主题，听似愉快的演唱，却在前卫摇滚的旋律下变得逐渐暴走了起来，曲子中间还交织了圆舞曲的节奏，十分愉悦的狂欢，iruma 小姐姐的猫叫声也十分可爱呢 w

-Lilypha ～リリーファ～-

海秘石

于 C91 成立的 Lilypha ～リリーファ～此次推出的是一张免费的单曲 CD，歌姬狛茉璃奈的唱功进步简直令人惊呼，这半年她到底下了多少功夫去精进自己谁也不知道，然而所展现的歌唱情感表达与唱腔，都不是 C91 时那张专辑能够轻易比拟的。Paspal 的作曲由十分纯洁的温柔感，逐渐转变成副歌那种大家熟悉的强势感。不止是歌姬，作曲也同样让大家 眼前一亮。“闪耀的宝石，外表也变幻成了钥匙，会打开何处的大门，会发生什么，真是让人止不住想象。”充满了希望的歌唱，绘出一张一张彩色的梦幻图画传递，仿佛神奇的魔法打开了通往未来的大门。没有名字的青色宝石，犹如护身符一样被少女随身携带，她并不知道其中所蕴含的神奇力量，但宝石却一直在身边守护着她，等待能够化作钥匙的那一日……



-Ether-

天空都市インティモーラ

还记得这几年 Ether 为大家带来的各个都市的物语吗？在エルム凪这位歌姬加入 Ether 之后便开始了一个又一个的幻想风故事，如今依然记录在脑海之中。此次的新作天空都市，是都市物语系列的结篇。天空都市的主角少年（封面正中间的白发男生），不会使用魔法而被同族排斥，踏上了旅途，先后遇见了四名我们曾经在过去见过的角色：机械都市的其中一名人造人少女，地底都市的单翼少年（Tr.6 还引用了过去 CD 之中的作曲），还有从已经毁灭的海底神殿逃出的艾丽娅洛德克兄妹。与魔物战斗之后，他们来到了人造人全部被兵器化的机械都市，被每一个故事的幻想绘本所引导的人们，已经不愿再失去身边的任何一个同伴。而出现在他们眼前的，是研究所里无数的人造人，还有人造人少女的姐妹 -- 金色眼瞳蓝色短发的少女。她引发了大火和爆炸，想要杀死所有的人，最后在大家的努力下，失去力量的她，靠在自己的姐妹身边，被幻想绘本的共鸣唤醒了记忆。而操纵一切的最终 boss，人造人研究者也被一群人打倒。大家可以看到 BK 的最后一页，六名终于聚在一起的少年少女们与他们闪光的绘本一同开心地笑着，一位一位眼熟的角色，几个系列故事的主角纺织出了永恒的祈祷之歌，让人感动到流泪。这精心制作的十首曲子，从希望光芒满溢的开场曲开始步入神秘



之中，慢慢地引出了一首首动人的温柔曲调，再到最后雄壮的大决战，故事终结于轻快明朗的结尾曲之中，令人不舍的同时，却被一种温馨的感觉所环绕。



フラスコの水中庭園



这次 M3 最有创意让人感到眼前一亮的碟，就是这张封面画着烧瓶，里面写着化学式还有一条鲸鱼的フラスコの水中庭園。笔者还是头一次见到以化学为主题的同人 CD，尤其是其中每一首曲子都让人觉得，十分干净，清爽，能够让人有一种纯洁的安心感。先是一首流水与泡沫之声所陪伴的钢琴纯乐，配合犹如夜空中繁星点点的神秘感，带着每个人畅游这小小烧瓶中的水中庭院世界，随后便响起了 Mamyukka 的作曲オッカ为我们带来的欢快小曲。从一滴水滴开始的故事，这实验室中的风景真是不可思议，氢氦锂铍硼，坐着小船的奇妙之旅，烧瓶中的幻想与未知世界让人沉醉。Tr.4 未完成的世界，则像一艘摇曳着人们的扁舟，在舒心的旋律里半睡半醒。手中的化学实验，只是重复着单调的步骤，在这还未完成的世界中仅有少女一人，仿佛在昏暗的海底行走，没有出口的迷宫一般，她的内心，定是在祈求着成功吧。Tr.6 的三拍华尔兹节奏的圆舞曲，带着一份悠扬，一份浪漫，诉说着水中的色彩。从水滴滴入水面开始诞生的波纹，摇晃倒映在水面的星空，连沉睡的记忆也要被唤醒一般。副歌的歌唱蕴含着无数的期盼，想要触碰自己所渴望的光芒，似乎伸出手去就能够握住……

-葉月ゆら-

Ghost Sense

叶月姐姐在 2017 年所发表的第一张专辑 Ghost Sense，曲目质量比 C91 的两张要高出不少，直逼 M3-38 的两张万圣节时分的佳作。开头与结尾的 BGM 重新由 drop 操刀，Tr.1 的曲名萤星虽然十分浪漫，却是气势非常磅礴震撼听觉神经的一曲，为同样风格作曲大气的 Tr.2 做了很好的铺垫。每一次神馬讓的曲子都特别壮大，像海浪一般澎湃，这次所讲述的是居住在鬼屋的神父驱鬼的故事。作曲风格多变到叶月都不禁夸奖的とろまる桑，这次又为大家带来了耳目一新的感觉 -- 爵士舞曲。随着开头 one two three four 的念白，一出热闹的舞台剧仿佛就此上演，妖娆的曲调中似乎能闻到带着苦味的香草芳香，少女喜欢上内心已有她人的男性，感到嫉妒，究竟是何人让他难以忘怀？希望他能随着时间忘记对方的少女的心



W5-59

-お月さま交響曲ら-

造説ユーフォリア

这次作为重头戏想要介绍一下的是お月さま交響曲的专辑 -- 造説ユーフォリア（虚假的幸福），专程请来了曾在维也纳学习过音乐的歌姬 alico，配合大宫水那濑如同涂满了蜂蜜的刀尖一样的故事，唱出了一幕一幕令人温暖最终被打碎幻想之歌。在钟楼的孤儿院中有着数名，据说拥有永恒的生命的少年少女们，其中一名叫碧斯缇莉雅的少女，在踏入孤儿院的时候遇见了叫拜奥雷特的少年。从相见到相识，两人逐渐互相吸引，而拜奥雷特却在列车事故中丧生了。孤儿院长 -- 本作的大 boss，看似温柔其实能从她的声线中听出腹黑到可怕的卡特蕾娅小姐，又一次造出了一个“拜奥雷特”给碧斯缇莉雅。然而，所谓的“永生”，只不过是谎言罢了，上一次的记忆早已被抹去。碧斯缇莉雅逐渐发觉，这根本不是她所认识的拜奥雷特。他不记得自己的爱称，不记得他曾经送过自己泰迪熊，最终内心崩溃的她，抱着泰迪熊，朝着那片湛蓝的天空飞去，跳塔自尽。

然而，碧斯缇莉雅也会被卡特蕾娅再造吧，烙上蔷薇的印记无数次重生，再生的却已不是真正的自己。在雄壮的 Tr.1 过后，温暖到像是圣歌吟唱一般的 Tr.2 完完全全地让人们陷入了幸福的假象之中，随后从 Tr.5 开始到结尾的 Tr.7 尽是黑暗又残酷的事实，在碧斯缇莉雅的尖叫中感同身受地体会到她的痛苦。alico 娴熟的歌唱与动人的幻想系作曲极具魅力，尽管知道这是一张毒，却依然无数次循环欣赏。▲

情，在极具气魄的副歌中被尽数唱出。“只是沉迷于后悔之中，还不如沉醉在那一刹那，尽情舞蹈岂不妙哉？”Tr.5 让我们体会了一种在寂静之中变得狂气的感觉，塚越用慢速的节奏缓缓推进歌曲的步调，相爱的少女与亡灵夜夜相见渴望着爱，少女甚至想要将生命一同献给他。Tr.6 是 drop 有些时日不见的电子曲，101 条命的黑猫，被人类做试验，玩弄，最后仅剩一条命也想好好活下去 -- 一首歌词很毒的曲子。

W5-49

-Mamyukka-

エッカルトユンカーの驚異の部

每次 M3 定番要购入的 Mamyukka 的新作，本次带来了“惊异的房间”的故事。还是学生的安妮日子过得十分贫穷，每个月的收入只有叔父留给她的公寓的租金，有一次当她回到公寓，竟发现里面堆满了各种稀奇古怪的东西，而且公寓里仅有一人居住——这个人交了五人份的租金租下了整栋公寓，只是为了对方这些收藏品。Tr.1 的阿拉伯风想必 Mamyukka 的听众都不会陌生，配合上手鼓和神秘的奏乐更加有趣，这样欢乐的节奏正是オッカ所擅长的。Tr.3 的圆舞曲也很浪漫，副歌的敲击声为舞步增添了不少光彩。Tr.4 是庄严的教堂风，管风琴更描绘出这不可思议房间的威严，闪亮发光的地球仪上放着双子的标本，仰望天空的盔甲，药柜中放着剧毒，头痛药，珍珠的蔷薇，人骨制作的钢琴 -- 简直就是一个大展览会。打开房间门，便能看到这不可思议的全新世界。



人与机器人的第“三”类接触

minori新作『TORINO LINE』小记

INFO

游戏名:トリノライン
公司:minori
原画:きのこのみ、柚子奈ひよ、水野早桜、中田瑠美、sata
剧本:8、御厨みくり、花見田ひかる、鉄鷺
音乐:天門、柳英一郎
发售日:2017年3月31日

相比以前那样数年磨一剑,将全部营运成本投入到某一部大作上的类似赌博的发展方式,minori自从『夏空的仙英座』之后形成的每年一作惯例,从某种意义上来说才算是一个品牌真正走上了正轨的标志。尽管minori不比当品牌——诸如柚子社或是sage planets那样朝气蓬勃,比起传统黄油大厂叶子社KEY之类又显得有些底气不足,但是minori独树一帜的那种“做作”,那份“中二”还是让它每年的新作都成为大家关注的焦点。

今年的新作『トリノライン』(Torino Line)minori比较少见的选择了机器人和人工智能为核心的科幻题材,那么minori会如何将这个被使用过多数次的题材加工成自己风格作品呢?



如果不可能的“梦”到来







近未来，一个人工智能和辅助人类生活的人形机器人已经走进人们日常生活的时代，故事发生在一个作为人型机器人实验都市而建立起来的南国海岛城市。在这里拥有名为RRC的大型人工智能和人型机器人研究机构，岛上的居民很多都是RRC的相关人员及其家属。故事的主人公七波舜也是其中一员。

舜的父亲是人工智能研究的先驱者，曾经作为RRC的研究员在岛上工作，不过在舜小时候就已经调任至国外，目前只剩舜和其母亲在岛上过着平淡的生活。舜和母亲馨的内心始终怀抱着难以忘怀的悲痛回忆——舜幼年时，比他小一岁的有视觉障碍的妹妹白音在海边玩耍时因为事故而失去了生命。在那之后，舜一度深受打击变得非常自闭，好在有青梅竹马的少女以及周围大人们细心关怀才慢慢振作了起来。如今十几年时光过去了，周围的环境也发生了巨大的变化：与自己形影不离的少女宫风夕梨成为一个十分有朝气的女孩子，另一位青梅竹马的少女紬木沙罗竟然走上了研究者的道路，如今成为了人工智能领域无人不知的天才学者，早已远离了他们……对周围来说，仿佛白音的死早已成为“过去“的事，但舜的时间却定格在了妹妹死去的那一刻。



每当走过海边，眺望着宽广的大海，舜都会默默地回想去过去的一幕又一幕，而这时候身边的夕梨都会面带笑容地鼓励他，然后两人一同前往学校——这就是舜平淡的一天的开始，然而一场不知是邂逅还是重逢的相遇却打破了这日复一日的日常：这一天到来学校里，舜的眼前出现了一位拥有仿佛是妹妹白音长大之后的姿态的少女。这位少女竟然是久违来到学校的青梅竹马——沙罗所开发的搭载了最新型人工智能“torino”的人型机器人。

自从那场海难故事之中，沙罗目睹了舜的悲伤，本来就拥有天才的头脑，从小就被人工智能的机器人养大的她，为了让舜重获

幸福，投身到了人工智能的开发之中。而如今，与白音如出一辙的机器人就是她多年以来研究的最大成果：一般的人型机器人都是为了辅助人类而创造，因而在设计时会对其特定的性能进行最优化处理，而搭载torino的机器人则是以模仿人类为初衷而创造出来的，虽然基本性能远超人类，并且拥有自我学习能力，但是与人的交流才是它们的存在意义，因此不管外观还是交流方式都与普通人类没有区别，而torino最大的特征则是移植了人类的记忆——舜的父亲还在RRC工作的时候，作为协助实验的一环，定期会扫描舜和白音的大脑，将记忆作为数据保存了下来，而白音遭遇事故不久之前的记忆也因此移植保存到了现在——没错，出现在舜眼前的与妹妹印象中的姿态如出一辙的机器人少女所移植的正是妹妹本人的记忆。

如今，沙罗把torino带到舜的跟前来是为了实施一个准备了多年的实验——将torino送到舜的家里，让继承了白音记忆的它以妹妹的身份与舜和他母亲馨一起生活，以此来测试torino，测试人型机器人能否与人类建成新的“关系”。对于沙罗来说，这是为了让舜重获幸福的必经之路，也是实现她寄托于人工智能的某种希望的不可或缺的一步；对于母亲馨来说，这个“白音”的到来，仿佛让她看到了原本已经不可能实现的“梦”——于是就这样在大家各种思绪的缠绕之中，这场无法以现代伦理去评定的实验就这么开始了，而这也象征着舜的时间重新开始了流动。

拥有白音记忆的“白音”同时也继承了白音的感情，在生活中仿佛把自己看作真正的“白音”一般，但与此同时，她也理解自己身为人型机器人的本质，以机器人三定律为基本行动准则，扮演着家庭中的“妹妹”和“女儿”的身份。

起初，舜对这场实验的态度是很困惑的，最初甚至不知道该如何跟“白音”交流。虽然身上散发的气质与幼年的白音的印象如出一辙，但是白音天生弱视，眼睛几乎看不见东西，这先天的不幸让白音短暂的一生更蒙上了一层悲剧的阴影，但是身为机器人的“白音”并没有重现视觉问题，因此“白音”在生活中毫无障碍的样子无法与幼年的白音重合起来。当“白音”得知舜因为妹妹的视觉障碍而格外同情她，“白音”利用自己的回放机能将幼年的记忆展现给了舜，让他明白，幼年的白音虽然弱视但也并非完全看不见东西，尽管她的眼里世界只不是不规则的光的轨迹和模糊的轮廓，但仅仅如此的景色，对她来说也是非常美丽和充满希望的——所以，哥哥并不需要为自己的境遇而悲伤。尽管此“白音”并非彼白音，但是拥有同样记忆和感情的“白音”的这一番话，无疑为至今仍沉溺在悲伤中的舜带来了莫大的救赎。就这样，随着实验的进行，舜逐渐把她看成了一个不同于白音，却仍然非常重要的存在。



而除了舜之外，作为白音本人的头号青梅竹马之一，夕梨起初原本认为沙罗的这场实验是对白音的亵渎，而表示严重反对。但是随着“白音”融入舜的生活，“白音”开朗的性格，不怕失败、时刻都为周围的笑

客而努力的姿态，逐渐让夕梨也接受了“白音”这个特殊的友人。

就在舜和沙罗都以为一切都在顺利进行的时候，定时炸弹在意想不到的地方爆炸了：身为白音亲身母亲的馨突然几乎崩溃地向舜坦白，她无法在忍受长着白音外表并且像白音一样生活的机器人出现在自己的跟前。她起初接受这次实现也是想尝试通过这样的方式走出过去的阴影，但是“白音”太过自然地占据了原本真正的女儿应该所在的位置，却让她变得害怕，害怕总有一天关于真正白音的回忆会被“白音”所代替。这种心理在无形之中成为重负，终于有一天因此而引发了过呼吸症状而被送往了医院。

发生这样的事态，舜也不得不做出抉择，决定是否继续参与实验，而作为实验计划的推行者，沙罗也表示尊重舜的意愿，只不过如果实验中止——也就是以失败而告终的话，那么“白音”很可能会被废弃，作为torino的记忆和数据也会被冻结……烦恼之中他向同为研究者家属的同班同学日野比绫花寻求意见，对方则毫不犹豫地表示应该中止实验，原因也很简单：母亲馨是人，而“白音”是机器，在人和机器之间很自然应该选择人。作为旁观者，这是非常中肯而正确的意见，绫花客观地把“白音”看做机器，某种意义上也是对“白音”好。而舜在听了她的解释之后，却莫名感到一阵怒气，他这才发现自己已经没办法把“白音”当做“物品”来看待了。而沙罗看出了舜的犹豫和烦恼，为了实验的继续进行，又不伤害到馨，她以RRC的名义准备了一间空房，让舜在那里继续与“白音”一起生活。然而，他们没想到，这一决定却加速了事态的发展。

尽管周围都把他们看成是“兄妹”，但已经把“白音”和妹妹当做是不同存在的舜却不知不觉中对“白音”产生了特殊的感情。作为人型机器人，“白音”从创造者沙罗处接到的最优先职责是“让舜幸福”。随着日常的交往，她内心中恋爱感情的萌芽让她产生混乱和烦恼：身为妹妹的白音是不能和哥哥恋爱的，但是自己却喜欢哥哥，所以自己和白音是不同的存在……产生了这种逻辑和判断的“白音”逐渐萌生出了自我的概念，并试图突破本来不可能打破的“妹妹”的设定，想要成为舜的“恋人”，而这都是因为她判断为自己成为恋人更能让舜得到幸福。

她一面向舜告白，一面希望舜不要将此事告诉沙罗，因为如果这份感情是一种程序之外的BUG，那么很可能沙罗就会将之修正。人和机器人的恋爱，没想到如此荒诞无稽的事情降临在自己的身上，舜还是义无反顾地接受了“白音”的两人超越实验中设定的身份成为了情侣。

虽然两人都决定瞒着沙罗，但她依然从白音的变化中看出了端倪，并对舜提出了质问。舜无奈之下只好坦白，而沙罗果不其然认为这可能是一种BUG，如果人型机器人存在BUG是很危险的状态，所以必须要清理BUG才能继续试验。而不愿意失去这种感情的“白音”在只得了和沙罗谈判的结果之后，仿佛失去了控制一般冲出了家门，她的目的地就是那里——多年以前妹妹白音去世的场所，夜晚的海滨。她认为是自己的存在让馨痛苦，是自己的感情（BUG）让舜为难，也是自己打破了设定让沙罗的实验进



CV：御子神 猫
身高：155cm
生日：4月23日







CV：杏花
三围：69AA 53 72cm
身高：141cm　　生日：2月6日

退两难……本来，按照固定程序和设定运行的机器人和AI是不会烦恼的，但是因为“白音”萌生了自我——也就是“心”的概念，让她无法承受这些烦恼，她选择出的对大家来说的最优解即是——自我的毁灭。于是不顾阻拦地跳入风雨澎湃的海浪中。而舜下意识地跟着跳进海中想要救她，却因为被海浪吞没反而被“白音”作为机器人的救护机能给救了起来……

因为这场故事中头部受伤，舜出现了记忆障碍。从医院醒来之后他只记得自己的家人，记忆回到了白音去世之前，而除了家人，他就只记得而是一直憧憬的青梅竹马——沙罗，连一直陪伴他长大的夕梨他都忘记了，更别说仅仅相识数月的“白音”。经过主治医绪方百南美医生的解释，他逐渐了解了自己的处境，并因为妹妹早已不在人世的现实而深受打击，不过为了为了让他更早恢复记忆，大家还是建议继续之前的生活。

而在沙罗这边，她通过“白音”的记忆了解到了事情的来龙去脉，按理说既然“白音”引发了事故，为人类带来了危险，就应该遭到废弃处分，但是发现torino开始萌芽”心”的概念之后，她决定尊重舜本人的意志：既然舜拼命都想要救“白音”，那么自己也应该保护她。于是她对外隐瞒了事情的真相，并且尽快修好了在事故中受损的“白音”，再次将她带到了舜的面前。

就这样，人类少年和机器人少女再次“相遇”了。



III 不惧人造的未来 宫风夕梨线

作为“头号青梅竹马”，夕梨比舜小一岁，曾经与舜兄妹以及沙罗度过了共同的童年时光。她一直对舜抱有好感，所以她也知道舜小时候的目光一直追逐着沙罗，也知道白音的死对舜带来了多大的打击。白音的故事过后，沙罗离开了两人的视野，儿时玩伴从四个人变成了两个人，仿佛各自走上了不同的道路，没想到多年后的现在竟然以这样的形式重新产生了交集。

她是一个开朗活泼的女孩儿，虽然身体并不太好，经常请假休息，但平时与她交往时却完全感觉不到病弱属性。另一方面，她还的确也经常利用自己的病弱属性翘课不上学，并以此为由自称不良少女，但老好人的本质却让她没办法拒绝别人的请求，被半强迫地加入了风纪委员会，成了一个“不守纪律”的风纪委员。

多年以来，她和舜一直维持着青梅竹马的关系，但舜失去记忆之后却不记得她了，这对她来说必然是一大打击。不过，夕梨反过来也抓住了这次机会，对舜谎称在失忆之前他们两人正在瞒着别人交往。既然曾经是恋人，那么现在她希望舜不要顾虑，让舜多依赖她。

等到身体所受的伤痊愈，舜顺利出院，回到了事故之前与“白音”一同生活的新家，但由于“白音”的修理还没完全结束，他只能暂时过着独居的生活，这对于一直有母亲和“白音”打理生活的男生来说也是一大挑战。而这个时候自称恋人的夕梨就自告奋勇地经常来到舜家来帮他做家务。而与此同时，“白音”发现舜与夕梨关系走近，生活习惯也与失去记忆之前发生了改变，这种变化让她无法适应。为了不让自己的感情再次发生混乱，她请求沙罗封锁了自己最初来到七波家之后的记忆。









随着交往的深入，失去记忆的舜逐渐习惯了夕梨陪伴在身边的日子，某一天两人在闲聊时候，夕梨发现关于导致舜失忆的那场事故，沙罗隐瞒了什么重要的真相，因此和舜一起前去质问沙罗。沙罗一面表示真相必须由舜自己回想起来才有意义，一面对夕梨说道：”你不是也有事瞒着舜吗？”听见沙罗的这句话之后，原本想要强行提舜打抱不平的夕梨只能无言以对。

尽管事故的真相就这样不了了之，但经过这些日子的相处，舜目睹了夕梨为了自己做出了很多很多，他也逐渐被夕梨吸引。可当他还没想到如何表达这份感情的时候，夕梨却突然病倒了。以此为契机，夕梨就开始躲避着舜，即便舜强行告白，夕梨也并不接受，并坦白“两人曾经在交往”只不过是她为了走近舜的谎言。其实舜早已有所察觉，但是过去怎样对没有记忆的他来说并不重要，重要的是，现在的夕梨才是他喜欢的人。

经不住攻势的夕梨在不久之后才说出了拒绝舜的原因：原来她从小病弱是因为患有不治之症，生命已经所剩无几，现在每天都需要靠药物抑制病情。自从幼年时白音的故事之后，舜仿佛对周围建立了一层障壁，最开始连夕梨也被他隔绝在外，经过漫长时间的相处，夕梨才好容易穿过那道墙壁走到了他的“身边”。因为自己身上重病，夕梨从未想过要和他人交往。然而这一次，得知舜遭遇事故之后，她才恍然大悟：不只是自己会随时离开人世，其他人——连舜也可能因为突如其来的原因消失不见，于是再也抑制不住的自己的感情，想趁着“现在”去创造更多的回忆。现在，夕梨表示没有未来的自己也没有资格和舜在一起，但在舜的死缠烂打之下，夕梨还是折服于他的真挚，两人正式成为情侣。

在短暂的交往过程中，夕梨的身体时好时坏，让舜格外担心，不过舜更加担心的却是，夕梨面对自己的病情和即将到来的死亡，心里带着一种类似放弃，或是达观的态度。为了直面这一现实，舜从了解夕梨病情的百南美医生处得知，夕梨所患的是一种肌肉和神经的病，随着病情的发展，全身会逐渐麻痹无法行动，最终发展为内脏机能停止而致死。这种病现代医学无法对症治疗，但可以通过一种名为HuCREM，通过对人体细胞的培育制造出人工器官移植到患者身上的新型治疗法。它并非是让患者通过药物手段在病床上延命，而是为患有不治之症的患者等待新疗法出现提供过渡期间。

舜希望夕梨接受HuCREM治疗，但是夕梨一直对这种方式表示否定。一来HuCREM本身有一定风险，而且也非一次性治疗，即便更换了器官，病情没有得到根治，还是可能复发，因此接受HuCREM治疗意味着必须经受一个反反复复的漫长治疗过程。二来夕梨无法接受自己的身体逐渐被替换成人工物，她害怕在治疗过程中自己会变成于现在不同的存在。不过如今在舜的鼓励和劝说下，她的心态也逐渐转变，为此她拜托沙罗制造了一个以夕梨的形象和记忆为素材制造了一个VR的AI出来。这个AI形象与“白音”一样应用了torino的技术，打开设备，并带上VR眼镜就能看到一个与真实的夕梨如出一辙的“夕梨”。

一方面夕梨希望自己死后让这个有如自己分身一般的“夕梨”来陪着舜，就算肉体死亡但精神还留在这个世界上，即便难免一死也没有什么遗憾，另一方面她如果决定接受治疗，那么在那漫长的期间内与舜相处的时间也会减少，她希望在那期间舜能有个伴儿，所以把“夕梨”交给了舜，而自己则为了准备HuCREM的治疗而离开小岛去接受身体检查。

检查的时间为一个星期，而仅仅这一个星期，却让本来完全相同的夕梨和VR夕梨逐渐成为了不同的个体：真正的夕梨在检查



过程中进一步直面即将面临的严酷现实；与舜一同相处的“夕梨”则从普通的幸福中确立了自我的存在。检查归来的夕梨发现舜已经完全习惯了与“夕梨”相处，甚至因为和“夕梨”游戏而疏忽了夕梨自己，这让她大受打击，向舜提出了分手，并表示比起身患重病，必须背负沉重未来的自己，还是能够与舜轻松愉快相处的“夕梨”更适合陪伴在舜身边。

直到这时，舜终于意识到自己的错误。的确，自从得知夕梨所患的病之后，与夕梨发生了很多不愉快，，那么假如夕梨没有得病，与她的相处会跟“夕梨”的感受是一样的吗？

——答案是否定的。

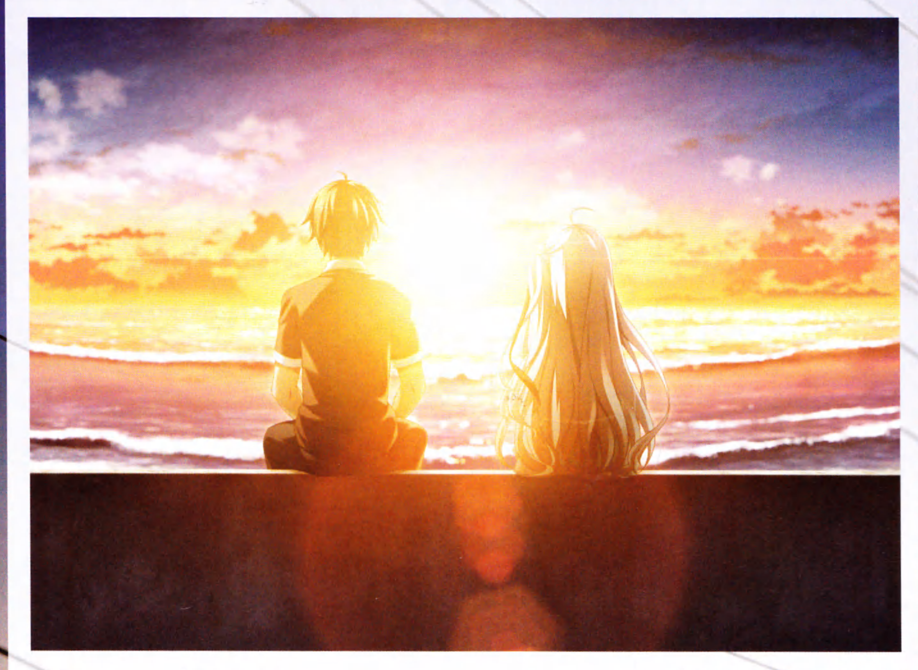
“夕梨”是VR，是torino。虽然它基于夕梨的记忆创造出来，但是言行却以机器人三原则为准则。跟“夕梨”在一起非常舒适，“夕梨”不会吵架，也不会有不愉快。不管什么场合，“夕梨”一定会对舜的言行做出肯定，随时随地“夕梨”都会为舜着想，说出舜想听的话语——想到这里，舜恍然大悟：现在的“夕梨”就是舜自己创造出的一切都合自己之意的幻想的夕梨。即便他已经了解了夕梨病情的严酷，但内心却依然还抱有一丝幻想，没有做好与她直面疾病和治疗的觉悟，所以才会依赖于“夕梨”给自己的慰藉。

为了向夕梨证明自己的醒悟，舜将“夕梨”归还给了沙罗，并告诉夕梨，“夕梨”不是夕梨，能陪在自己身边的只有夕梨本人。其实夕梨何尝不希望治好病活下去？但是在面对死亡的绝望之中，他变得无法相信别人，无法相信想要治疗自己的医生，无法相信口口声声说想和自己在一起的舜，这样她需要的并非单纯是对美好未来的幻想，更多的是即便面临残酷未来也无怨无悔的肯定……于是，两人在夕阳下的海岸互吐衷肠，终于打破最后的隔阂。

曾被夕梨认为是“最后的夏天”的暑假结束了，她很快就开始了HuCREM治疗。时隔一个月首次治疗归来的她看起来与手术前并无区别——这是因为治疗得到了沙罗所在的RRC的协助，夕梨身体上替换的新素体是与“白音”所使用的相同技术制造的。夕梨和舜都为此而非常感激沙罗，不过两人也深知这只是一个开始，将来可能会有无数次的重复，或许将来有一天舜触摸的夕梨将不再是现在这个身体，但两人还是决心携手走下去。



追求有限的生命“白音”线



时间线回到舜失去记忆之后不久，舜刚刚出院，“白音”陪同下逐渐恢复日常生活。事故之后，“白音”对自己的存在产生了怀疑，自己身为人型机器人，为什么会存在“烦恼”？为什么身为天才少女的沙罗不修复这些“BUG”？还是说沙罗有什么特殊的意图？与此同时，舜自己对沙罗向外界公布的故事内容感到怀疑，而对“白音”提出了质问。虽然沙罗早已命令“白音”不能告知舜真相，但是“白音”认为如果对哥哥的幸福有帮助，就说出了事件的来龙去脉。“白音”认为事故因自己而起，是自己让舜遭遇并失去记忆，因此非常自责。但舜虽然非常意外，却并没有责难与她，反而决定尽力找回自己的记忆。

然而，就在这个时候，沙罗却突然向两人宣告RRC经过讨论决定实验将在2周后结束，根据实验结果“白音”也有可能被废弃。突如其来的消息没有权利拒绝的二人陷入了消沉，不过“白音”表示既然自己是机器人，迟早会有这一天到来，所以希望哥哥不要伤心，而自己会尽到责任一直陪在哥哥身边。看到“白音”这样坚强而执着为自己付出的样子，舜也决心一定要想办法保护“白音”。



剩下的时间，为了找回记忆，两人在岛上四处寻访，寻找过去的痕迹。海边，上学路，校园，甚至“白音”还带着舜来到真正的白音沉睡的那片海边的森林，那里也是“白音”喜欢的场所。起初没有以及的舜只能以旁观者角度去看待的“白音”对自己的表白，对自己曾经喜欢白音的过去也没有实感，但时间在一点一点的流逝，“白音”那份真挚而纯洁的好意逐渐渗透进了彼此的生活，舜也确信过去的自己毫无疑问是喜欢“白音”的，因为现在他也是因为“白音”那份义无反顾的奉献和好意而感到了救赎。不管“白音”所做的这一切是否是被程序设计好的，不管这是不是“白音”被创造出来的职责，甚至不管人是不是可以或者说应该爱上机器人，舜都坚定地向“白音”表达了自己的心意。



实验结束的日子终于到来了，舜带着“白音”来到沙罗的实验室，请求沙罗延续实验，但是沙罗却说出了让人意外的计划——虽然RRC的实验结束了，但“白音”会被沙罗回收，从今往后即由沙罗自己自费



七波 白音

CV：要しおり
三围：77D 53 78cm
身高：144cm　生日：-月-日

展开研究和实验，这不但意味着“白音”不用离开舜，而且沙罗的研究也会更加自由，不再受他人和RRC的干涉。这本来是一大好事，但沙罗刚刚语毕，“白音”突然就失控一般冲出了实验室——就好象之前的那场事故的的场景一样。舜根据沙罗提供的定位情报追了上去，最终达到的，还是那片因缘的海岸。

仿佛了一切又一次重复，“白音”得知今后可以继续和舜一起生活之后，认为自己一定会更加喜欢舜，但是这份感情却让她十分痛苦，因为她无论怎么模拟和计算，都无法得出两人幸福的未来。这一次，“白音”选择的仍旧是自灭行动：为了自我这个个体的消亡，她启动了数据格式化模式，而舜则表示“一定会证明我们之间也有幸福”，才算阻止了“白音”。

突然的事态虽然平息下来，但是身为机器人却一再违背机器人三原则的第三条”自我保护“，这足以说明”白音“的确存在普通机器人所没有的“问题”。直到这时，沙罗才道出自己开发的torino——“白音”身上存在着“人心”，许多情况下由“心”产生的感情与机器人本身的程序相悖，“白音”才认为这无法控制的感情都是BUG。机器人萌发心，也就是所谓自我的概念，是沙罗在多年研究就中偶然发现的产物，而这恰恰是沙罗追求的理想，是追求人和机器人之间新型的关系的必要步骤。于是，沙罗的实验可以继续下去，舜和“白音”也可以继续一起生活，但是与拥有可以说无限时间的机器人来说，身为人类的一生太过短暂，两人总有一天会迎来离别，这几乎是一个无解的问题。然而，沙罗半开玩笑的一句话却让舜找到了一种可能性：只要自己也成为torino，就可以和“白音”一直在一起了。对于舜这个提议，沙罗起初是比较反对的，首先是因为就算将舜本人扫描出的记忆数据植入torino，诞生出的AI还是会与舜本人偏差，而舜则请求沙罗进行更深度的扫描以获得更加精密的数据来就减少这种差距。虽然过度的扫描会给人脑带来负担，可能会存在风险，但在舜的一再央求下，沙罗还是答应了他。

其后，舜一面背着“白音”接受着脑扫描，一面回到了以前的生活，这期间，还成功了解除了母亲馨与“白音”之间的隔阂。“白音”所保留的女儿的记忆，最终还是让身为母亲的馨到了救赎。一切都仿佛在朝着好的方向发展，但在这过程中，舜却渐渐对





自己torino化这件事产生了怀疑和恐惧：植入自己记忆torino说到头来与自己还是不同的个体，就好比“白音”还是与真正的白音不同一样，那么“他”真的会代替自己永远陪着“白音”吗？对这个疑问，沙罗也提出了自己的见解：既然双方都拥有永远的生命，那么可能就不会执着于随时随刻在一起了。经过反复的烦恼，舜终于打消了这个念头，并将这系列事情坦白给了“白音”。

舜表示与她携手共生与时间的长短没有关系，就算是渐渐短暂，但两人在一起的“风景”依然可以成为贵重的回忆。但是“白音”却并不理解，并质问道当舜死去留下自己一个人的时候她该怎么办，而舜在回答这个问题之前，就突然晕倒了过去。

当舜再次醒来，等待他的却是一个晴天霹雳般的现实：因为过度的脑扫描和先前失忆时造成的负担，现在舜的大脑已经受到无法恢复的损伤，他所剩的时间已经不多了。事情太过突然，让舜对自己及将死去的现实还没有实感，反倒是陪伴在他周围的人们的内心难以平静。“白音”再次陷入深深地自责和不知所措，没想到沙罗也突然提议让舜成为torino，但在这样的生死关头，舜还是以明确意志拒绝了她。

“白音”曾经说过，拥有永远生命的机器人是没有命运的，她为此非常羡慕人类，羡慕动物，甚至羡慕只有短暂生命的花草。但即将告别人世的舜却告诉她，“白音”也可以决定自己的命运，至于她的命运到底是指什么，在舜死去之后她究竟能否抓住幸福——这些问题都将与舜的离开一起化为课题在“白音”刚刚诞生的“心”里存在下去。

“我相信你终有一天能够理解我现在的感受。”说完这最后的话语，舜在“白音”的怀中陷入了不会醒来的长眠。

在舜的葬礼结束之后，他的骨灰也撒在了白音沉睡的森林，后事也算安顿结束。在那之后，“白音”继续以家人的身份陪着母亲生活了一段时间，出国已久的父亲也赶回了家。目睹了父母相依的情景之后，“白音”明白自己的职责已经完成，再次来到了舜和白音的长眠之地。在这里，她终于对舜留给她的课题做出了解答：尽管时间短暂，但是两人相处的时光就是属于“白音”的幸福。已经获得了幸福的她对世界已经不再有留念，启动了记忆数据的格式化。

人正是因为生命是有限的，才会积极地追求生活的意义。如果说人的一生，最大意义就是寻求幸福的话，舜面临突如其来的死亡，如果选择成为拥有永远生命的torino，的确从某种意义上能够继续活下去，但是他却选择作为人结束自己的一生，这正是因为他已经得到幸福，实现了自己生活的意义，并且无怨无悔。而“白音”经历了舜的离开，完成了自己的使命，当回首这短短地数个月的时光，她也终于体味到舜临终前的那句话语的意义。Torino的确是永远的，但是这份永远却会冲淡生活的意义——既然生命是无限的，那么自然也就不用拼命地追求了，于是，为了守护她和心爱之人的幸福，她选择了作为机器人的死，完成了她从机器人蜕变为“人”的最后一个碎片。





当我们不再孤独 紬木沙罗线

前两条路线通过之后，我们重新开始游戏，就可以进入最终的沙罗线。而这一次，故事的分歧出现在馨因为接受不了“白音”而住院之后。不管是什么原因，“白音”的存在给人类造成了伤害，这是不争的事实。以此为借口，RRC的所长香取为了限制沙罗的行动而开始干涉实验的展开。

虽然沙罗为了继续进行实验而为舜和“白音”准备了新家，但高层却迟迟不下达继续的通知。而这时，不但母亲住院不在家，“白音”被带走，就连沙罗也因为各种事务而不再到校上学，这让舜感到一丝焦急，不过这时沙罗则告诉他，这一次他不会再像幼年时那样消失不见了。



CV：くすはらゆい
三围：91G 59 89cm
身高：153cm 生日：3月14日





一次，舜来到沙罗的实验室里，发现那里躺着一具古旧的人型机器人，他回想起来那在小时候曾经负责照顾沙罗生活的育儿机器人——路比。

小时候由于双亲忙于工作，沙罗从小就被机器人所养大，所以相比充满欺瞒和虚假的人类，她更加相信寄予机器人三原则行动，不会背叛的机器人。而路比就是照顾他的机器人中最特殊的一个——他是由舜的父亲七波博士创造的torino的原型机，并且植入了七波博士本人的记忆。从不懂事到懂事，沙罗一直在路比的陪伴下长大，但为了能让孩子脱离机器人独立成长，路比被设定为只会对年龄低于六岁的小孩子有反应，所以当沙罗六岁之后，路比就陷入了沉睡。这场特殊的离别为沙罗带来了深远的影响，从那之后，让路比“复活”就成了她开始机器人研究的最初的动机。如今，沙罗虽然成为了一流的研究者，理论上也修复了路比程序的问题，并且安装了她自己完成的torino，但路比还是没有醒来。沙罗在懊恼的同时，也把这当做是七波博士留给自己的一大课题，打算从长计议。

经过数日的等待，RRC的理事会根据所长的提议，下达了让人失望的通知：考虑到安全等多方面原因，将中止torino的实验。即便沙罗拼命抗议和争取，所长则称给她最后一个机会：对“白音”进行图灵实验：通过对目标提出数个问题，以判断对方是否拥有近似人类的思考。本来这一实验对于torino来说是没有意义的，但是所长却对实验程序做了手脚，提出了一个让“白音”选择是顾及舜的安危还是顾及大多数人生死的问题。由于这设问让她的最优先目的“舜的幸福”和机器人三原则相悖，导致思考回路陷入混乱而无法处理。最终所长以此为借口得出了torino的安全性值得怀疑的结论，沙罗也被追究责任，从研究组长降级为了普通的研究员，无权再对“白音”做主。

将自己的一切全心全意投入进研究的沙罗再次被人类所背叛，从这之后，她陷入了消沉，而舜则因为对RRC的权利斗争以及专业知识一窍不通，不知道该如何安慰和帮助沙罗，只好暂时远离了她。可是他把这一切告诉夕莉却遭到了一番训斥：沙罗多年来一直与他们活在不同的世界，与他们存在价值观和认识的差距是理所当然的，就算在舜没办法给予沙罗实质意义上的帮助，但他存在

却可以缓解沙罗的孤单。舜这才恍然大悟，明白自己应该做什么之后，借助拥有RRC职员家属这一身份的同学绫花的帮助，他顺利潜入了研究所，见到了已有自杀之念的沙罗。

在研究过程中，沙罗曾经利用torino的技术，制造了一个植入了自己的记忆数据的VR AI——“沙罗”，研究遇到问题的时候，她经常通过与作为另一个自己的“沙罗”商量。而在认为自己已经是不被需要的存在之后，打算将接下来的研究全部交给“沙罗”，而失去了生存意义的自己则只有结束生命才是最合理的结果。而这时候，舜则仅仅地抱住沙罗，向她表白，并表明她绝非不被需要，至少自己就非常需要她。

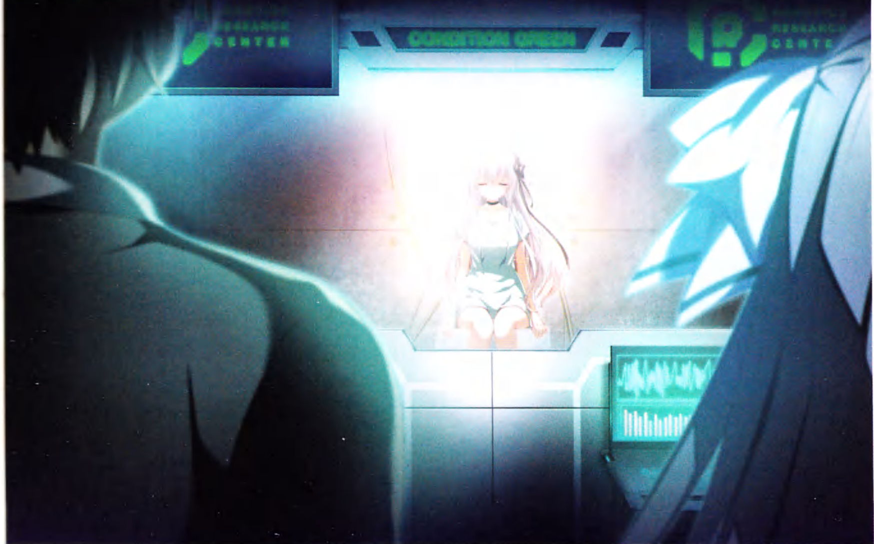
对于沙罗来说，人类不值得相信，但是在她小时候，有两个人是特殊的，一个是作为研究者她十分憧憬的七波博士，另一个就是七波博士的儿子舜。不管她拒绝多少次，舜一次又一次地走近她，逐渐融化了冰冷的心壁，成为了她最大的牵挂。所以当白音离开人世之后，她才决心为了这个青梅竹马的男孩找回幸福。毫无疑问，这样的沙罗对待舜也是抱有好感的，但是却没有勇气去面对和相信。而现在，舜却在自己最柔弱的时候捅破了多年以来的冰封起来的感情，这份感情也成了她继续生活下去的希望。

两人成为情侣之后，沙罗也想开了很多，并表示自己还不会放弃对torino的研究。她讲到，之前“白音”之所以在实验中失控，就是因为有机器人三原则这一基本的准则在束缚着思考，她认为必须让机器人摆脱这一束缚，被设定一套新的原则，才能完成真正的torino。为了得到能够“推测出答案的思考能力”，需要进行更精密的大脑扫描获取数据，而目前适合的扫描对象只有曾经定期接受扫描的舜。但是精密的扫描伴随着风险，沙罗对是否应该让舜来承担这个风险而表现出了犹豫，为此，她启动了VR与“沙罗”商量，可是“沙罗”在指责了她是为了让舜接受扫描才开始交往，并且强调了她心里其实早有答案。然而，沙罗却从这个曾经与自己是相同存在的AI感到了恐惧。的确，曾经是同一存在的两者，其中一方因为



与舜的坦诚相待而不再孤独，从而逐渐从一尘不染的天才沾染上了“感情”的色彩；一方则继续保着天才的孤高和超越人类的合理性，两者已经逐渐出现了偏差。

而后，沙罗还是向舜提起了扫描一事，舜表示自己难得有机会能为沙罗出力而不肯放过这个机会，坚持进行扫描。尽管沙罗严格控制了扫描的周期，尽量减少舜的负担，但舜身上还是出现了不良反应。头昏、记忆力衰退、耳鸣……起初舜还想强忍着不告诉沙罗，但随着状况越来越严重，沙罗也察觉不对劲，即便“沙罗”反对，她还是决定停止扫描。她将此事告知舜之后，舜希望沙罗能够继续下去，不要放弃梦想，哪怕牺牲自己也在所不惜。但这个时候沙罗也明确地表现出了自己的意志：虽然她至今为止为了“真torino”的研究放弃了日常，放弃了与他人的交流，如今再放弃研究，她就真正地成为了无用之人——但是，即便如此，她也不希望牺牲舜来实现自己的梦想，更无法接受失去舜之后自己一个人在世界上生活下去的未来。





见沙罗都说到这一步，舜也无法再坚持自己的意见，同时也为沙罗能在自己面前这般宣泄感情而感到欣慰。沙罗其实为自己表露出自软弱的一面而表示歉意，而舜则希望她能够多的展现这一面，更多的依赖自己，那才是人类应该的姿态。于是沙罗终于向舜坦白，自己是个胆小鬼，害怕被讨厌，害怕被孤立，害怕不被人需要，所以她才追求一个理想中完美的姿态——而用自己的数据转化成的torino——“沙罗”就是她理想的象征。因为完美是自己的理想，所以她希望成为人类“搭档”的机器人也是完美的存在。而这时舜则半开玩笑的指摘到：如果一直都那么完美，我就觉得不怎么有趣了。这一句话却给沙罗启发：普通的机器人是为了辅助人类生活而存在，因此追求完美是无可厚非，但是torino的初衷是人类结伴同行，与人类相依相扶。既然人类本身就是不完美的存在，要与之相处下去要求做到完美本身就是不合理的——就比如图灵实验中，“白音”正是因为试图得出舜和其他人都不受害的完美答案才失去了判断能力，如果能够设定机器人拥有一定程度的自我判断能力，那么这个问题其实是非常简单的。

有了这一大方向，沙罗新一轮研究很快就迎来了尾声，虽然舜还是因为连续脑扫描而倒下，所幸并不大碍。这时，母亲馨得知

舜因为脑扫描而倒下，便根据十几年前舜父亲的吩咐，将父亲留下的手记交给了舜和沙罗。其中记载了关于torino的研究背后不为人知的秘密：现今相对安全的脑扫描机制建立前的众多牺牲，白音去世之后博士对自己没有足够关心家人的后悔……以及对“真torino”诞生的恐惧。七波博士早在多年前就已经完成了torino的最终构想，但是基本性能明显高于人类，没有死的概念，并且拥有自律能力……这样的机器人在不受三原则限制之下，完全有可能威胁人类的安全，如果根据合理性原则，机器人们甚至可能判断人类是不需要的存在；而且从另一方面来讲，现在的人类也无法接受这样超人的存在。七波博士查解决到危险性后，试图停止torino的开发，但是RRC的所长却认为这是对才能的亵渎和浪费，因而不予接受。于是他只能选择独自离开RRC，但是在那之前，白音的事故发生，沙罗加入了torino的开发。意识到沙罗的天才性之后他也产生了一种担忧——这位天才少女会在人类社会发展到足以接受自律型机器人的存在之前就即将torino开发出来。

沙罗看了这份手记之后，终于理解了博士中途放弃研究，以及他留给自己的最终课题的真正答案。认识到自己完成的torino有着毁灭人类社会的危险性之后，曾积只能相信机器人的沙罗，此刻因为舜的存在也决定相信人类自我的可能性，在舜的支持下决定消除研究完成的数据和资料。但是在执行消除命令之前，一直监视着两人行动的所长就派人冲进了沙罗的实验室，夺走了数据，试图反抗的舜被打晕在地，而沙罗则被所长软禁了起来。

原来在暗中监视两人的，竟然是原本为沙罗分身的VR“沙罗”。香取所长试图将真torino的存在公诸于世，并利用它成为全世界的统治者，而“沙罗”则想利用香取的计划将torino推向世界，创造更合理的人类社会——



在拥有自律思考的机器人的管理下建立新的更适合人类生存发展的社会形态。果不其然，在所长召开新闻发布会，公布了torino的存在之后，“沙罗”就设计篡夺了所长的最高命令权，并准备利用RRC的设施通过远程为全世界的人型机器人安装真torino。

另一方面，舜好容易在绫花和夕梨的帮助下拜托了监视，再次潜入实验室和沙罗碰面，又被“沙罗”给关了起来，断绝了和外界的一切联系。可就在这时，一直沉睡在实验室里的路比竟然突然醒了过来。在真torino完成之后，沙罗第一时间就为路比安装了程序，但路比却一直到现在才真正“复活”。经历了一场人与机器人久别重逢的感动一幕之后，路比才说出了迟迟不醒来的原因——因为他植入的是七波博士的记忆，而七波博士就是那个最先察觉到torino危险性的人，因此路比也深刻理解Torino的存在，在安装了torino之后，他其实已经恢复了意识，但为了拖延真torino被世人知道的时间，就根据自己的判断而拒绝苏醒……如今属性过来，是为了给沙罗提供一个打开局面的突破口，他旧式的素体无法支撑高性能的torino效率运转，因此以牺牲自己为代价为实验打开了与外界连接的网络出口。

即便如此，在没有权限的情况下，仅靠一台电脑无法与拥有所有权限的”沙罗“抗衡，这是舜则提议利用现有的设备将他的意识即时投影到VR空间，他亲自去说服“沙罗”。

在只有0和1的世界里，“沙罗”等待着舜的到来。她所描绘的，是一个通过让人类



的精神全部数据化，让人类在虚拟世界里获得永生，而现实则在机器人的管理下运转。人类可以因此而摆脱寿命的限制，摆脱病痛的缠绕，这难道不是一个理想的世界吗？而与之对峙的舜则明确的否定了这种理想。

正因为生命是有限的，正因为死亡会平等的降临到每一个人身上，人才能会积极地拼命地追求生活的意义和幸福，才会在有限的时间内尽力完成自己的力所能及之事——正因为会死，人才之所以为人。人类就是在生的希望和死的恐惧之中，一步一步努力，进步，发展到了现在。即便人类自己选择走上的是一条布满荆棘的道路，但是这一选择本身就已经包含了生命的意义。“沙罗”提示的的确是一个和平而安稳的世界，但是对于人类来说，即便未来有各种绝望在等待，那也比失去了希望的可能性强太多太多。

舜这样主观而积极的主张，是合理主义象征的“沙罗”无法理解的，但是究根结底“沙罗”毕竟还是从真正沙罗派生出来的存在，就像沙罗本人虽然害怕、不敢相信、但依然深爱着人类深爱着舜一样，“沙罗”一切的出发点本来也是为人类提供更好的生活。作为不被追求完美的原则所束缚的真torino，“沙罗”表示，人类果然是愚蠢的，但是听取愚蠢人类的意见，才是沙罗所追求的torino的职责。被舜的真挚所打动的她决定暂缓自己的计划，在网络世界里观察全世界的人类。

虽然现在无法理解舜所提出的人类的定义，但作为AI的她拥有无限的时间，她将利用自己漫长的时间来追寻这一答案，而舜也与她约定，当她能够真正理解的时候两人再次相见——即便需要漫长的时间，即便到时候舜和沙罗已经不在人世，他们的子孙也一定会遵守这一约定，并且舜也保证会遵守人类的宣言，一定会尽到追求幸福的义务……

就这样，“沙罗”消失在了茫茫的VR世界里，回到现实后，舜决定为了追逐沙罗而在RRC担任研修生，而沙罗则带着修复好的“白音”一同走向世界，去开拓自己的眼界，为了寻求一条更加适合人类和torino相处的新的道路——Torino Line，向着世界迈开了脚步。

作品评论

前几年的时候，社长酒井曾经在公开的采访里曾提到了minori在未来双线发展的构想，因此在2016年的『罪ノ光ランデヴー』发售的时候，由于从staff中没有看到镜游、御影以及庄名泉石等核心人物，笔者曾猜测那是属于培育新人的一作，而主力阵容的新作应该在今年到来——可没想到今年的『トリノライン』依然是以『罪ノ光』的阵容为核心展开。这种打脸没商量的情况可能意味着几位核心STAFF的出走对minori的打击可能比我们想象的都大。不过庆幸的是『罪ノ光』即便没有大家熟悉的核心阵容，依然维持在了比较高的水平线上，因此笔者也没有过多担心新作会出现崩盘。而实际上通关相当于ture end的沙罗线之后，笔者内心是比较复杂的：这是一部从好和不好的两种意义上，都没有辜负玩家期待的作品。



特色与停滞

不管在批评空间还是在国内的论坛和博客上，玩家们对本作的感想最常见的就是“很有minori特色作品”，“只有minori才能做出来的作品”。这其中主要包含了两个方面，其一是minori最引以为豪的演出能力，除了在CG作画、背景制作、光影效果上有着祖传的强势地位之外，独特的演出方法也是玩家津津乐道的话题：在同一个场景里配合台词和人物心理的变化，通过截取整幅画面上的不同部分来实现类似动画和电影中分镜切换的演出效果，这的确是只有minori才能做到的形式。

另一方面，从故事结构或者说展开方式来说，不知为什么，minori这些年比较执着于“主人公在共通线与一位女主角结合，在他们因为各种原因分手之后再突入个人线”的形式。这种手法，最初是源自于minori对女主角两面性的刻画，从『ef』中的宫村优子到『夏空的仙英座』里的沢渡透香，都经历了从大众女神到无法救赎的颠末，为玩家带来了非常强大的冲击。她们的这一翻转，都还是发生在个人线里，但是玩家们在体验minori作品的时候已经会习惯性的多一个心眼提防，可是没想到从『ソレヨリノ前奏詩』里终于把这样的把戏玩到了共通线里，并且至今为止连续三作无一例外。最初的时候玩家可能会惊艳，因为这样的方式的确能够加重个人线人物感情的厚重感，但是一次又一次重复，当玩家已经习以为常，这就不再能称得上是优点了。再加之本作依然是通关前两个女主角自动进入第三条线的剧本结构，让人觉得作品缺乏新意，还好本次没有再像前几作那样通过某种方式将三条线串联成一本道的故事，不然真就成统一框架的反复炮制了。

笔者认为，minori的确有很多应该坚持的特色，但也到了不得不考虑自我突破的时候了，否则各种特色都将演变为停滞的象征。当然，本作其实也并非没有改变，它与过去作品的不同之处，主要表现在作品主题上。



TORINO LINE 和主题

回想过去的作品，讲述世界末日的『eden*』是庞大的世界观的话题只不过少年少女恋爱故事的背景；以重大灾难和大型都市重建计划为背景的『ef』讲述的还是人与人的救赎和补完；『12个月的夏娃』设计了一个没有任何理由的穿越故事，但讲述的是一个少女为求幸福的奋斗；『ソレヨリノ前奏詩』毫无缘由的读心能力和心之壁，也是为了讲述少年拯救少女的故事的铺垫……说到底，对于minori来说，故事中的一切设定和话题，全都是为了刻画人物和描写人与人的关系而存在的。在本作中，我们也可以看到相同的迹象——对机器人的研究也好，对AI的讨论也罢，沙罗路线里归根结底讲述的是一个无法信任他人的少女，在少年的支撑之下走出孤独，重回人类社会的故事。不过本作在人物之外，确确实实存在其他的主题，这我们先从作品标题说起：

在本作标题的迷离程度到达了minori作品顶峰。日文原标题『トリノライン』，对应罗马标记为“Torino Line”，乍一看除了能看明白这是日文罗马音Torino和英文单词Line的合成词之外，完全一头雾水。在游戏过程中，巨大部分时间玩家也无法猜测出内容和标题的联系，直到最后一条线展开，我



们才能知道标题中包含了多种象征和意义。Line比较简单，根据沙罗自己的描述，Line就是通往某个目标的道路和路线，而谜题都集中在前半的Torino上面。

首先最基本的从罗马音变换来看，“Torino Line”即为“鳥のライン”。作中搭载了torino的“白音”最初醒来的时候，眼前浮现的就是一只鸟在空中翱翔而过的场景，从这之后，鸟的形象就成为“白音”的作为机器人的的“生命”和“本能”的象征多次出现，我们可以引申为Torino Line即是人型机器人的一生之意。

不过，最重要还是在沙罗线中解释到的，torino这种新型AI的名称的由来——Tri。这是英文中表示“三”的前缀。而说到“三”这个字眼作品就有很多种指代和象征：机器人三原则，从三个角度分别阐述主题的三条分支路线，作中的“白音”为第三个搭载torino的人型机器人等等。

这样一来，torino与line结合起来最终还是归结为torino这种新型AI从诞生到为人类所接受的探索之路，而在这样一个特别的标题之下，本作真正的话题更多却是对人类本身的描述。

minori提示的人类的定义是近似于哲学上“自我”的概念。在夕莉路线中，即便身体被替换为人造物，但只要夕莉的意识和“心”存在，周围的人就会将她定义为夕莉本人；“白音”路线中，萌芽了“自我”概念的却束缚于机器人三原则的“白音”被沙罗定义为把自己错认为机器人的“人类”；沙罗路线里，制作者更为详细的表现了什么是人：在有限的生命力追求幸福的是人类，在绝望中探索希望的是人类，在失败中汲取经验改变自我的也是人类。

我们综合起来，不难理解，所谓接受torino探索之路，其实本质上也是人类在失败和挫折中进步和发展的路线。

这种变化虽然让老玩家有些不适应，但是笔者认为是应该鼓励的。不过客观地说，对这样一个具体的主题的表现，minori还有很多做的不到位的地方，而最主要的缺陷就在于设定粗糙，作中可以看出很多设定只是为了制造矛盾而设置出来却并未过多阐述，这使得本作作为科幻作品来说缺乏说服力，而且从情节安排来看，本作却比较缺乏新意，各种路线的展开都能在同类作品里找到类似的桥段——特别是沙罗线的故事让很多人吐槽是不是作者最近『终结者』和『黑客帝国』看多了。



总的来说，『トリノライン』不失为一部优秀的作品，但是和minori过去的作品横向比较，会觉得综合水平有所不足。除了上文笔者提到几点，本作在剧情上还有一些别的问题，比如一如既往的剧情杀（莫名就把主人公写死也不能算万金油），又比如把女主角写死也不一定是所有人都能接受的（“白音”线结局的争议引起了大面积的不满），但笔者认为最大问题还是缺乏新鲜感的展开和剧本结构。坦白地说，笔者认为在当今这个形势之下，minori这样的品牌能坚持到现在也是很不容易的，作为一个让人又恨又爱的厂商，相信你许多玩家都希望它能在传承自己特色的同时实现真正的突破。看看时间2017年已经过半，按照惯例又到了公布明年新作的时候，希望明年的minori能给我们一个满意的答卷吧。▲





为三个世界奏响的狂想曲
——赫卡提亚之一设相关考察与漫谈

■文/MHCG
■责编/如月千华、稗田 ■美编/塔里

一般而言，一个人的服装品味与其性格特点会有着非常密切的联系，而在人物设定被夸大表现的二次元世界之中这一倾向尤为明显。以东方系列中的人物来举例的话，且不论灵梦的巫女服或是咲夜的女仆装这些指向性非常明显的职业制服，像是表现出白莲“苦修”的拘束服与表现出神奈子“神性”的注连绳也都是非常符合她们人物设定的特色服饰，可见神主在进行角色设计时应该将服装作为了非常重要的一环来考虑……虽然很想这么说，不过绀珠传中的某位角色的服饰实在很难不让人怀疑神主在设计的时候是不是喝高了两壶。赫卡提亚·拉碧斯拉祖利，这位同时荣获了东方历代最拗口名字奖与东方历代最强角色奖的EX面Boss在服装品味上也可谓是东方历代最糟——或者用更准确的词来说是最“令人意外”才对，毕竟我们很难想到像她这样穿着死亡金属风格T恤衫的杀马特怪人居然有着非常复杂且深入的设定。对于大多数对一次设定有所了解的爱好者来说，这一看似的外在与设定之间的矛盾正是这位角色的基础魅力所在。这样奇特的服装设计究竟是不是神主有意为之的呢？她在作品中的设定又究竟有着怎样独一无二的考察价值呢？这篇考察文章的主要目标，就是回答这些与这位角色的设定有着密切关系的问题了。

从全能之女神到三相之变T
——赫卡提亚之零设与服装造型考

虽然笔者对于服装流行文化并不是很了解，不过从最基本的审美原则上来说，就算“写着HELL文字的纯黑T恤”姑且还算是可以理解，但是“杀马特配色裙”和“头上顶个球帽”就已经超脱了一般人可以接受的范畴了——而且从幻想乡里角色的反应来说，就连这件风格过于鲜明的T恤也没法算是可以理解。暂且不论那些可能不太了解T恤文化的幻想乡原住民，但既然连外界女子高中生的早苗都非常直接辛辣地评价赫卡提亚为“奇怪的T恤混蛋(简称‘变T’，也有人称她为“赫卡T”)”，只能说赫卡提亚的服装品味实在是有待商榷。



当然，如果说赫卡提亚只是一个普通的外界小太妹，这样的服装品味其实也不会让人产生太大的违和感。姑且不提她的实际年龄已经没法成为“小”太妹这个问题(毕竟幻想乡里的妖怪有一大半都还穿着不符合她们实际年龄的华丽洋服)，之所以她的服装品味受到了包括神主代言人的早苗在内的许多人吐槽，其中一个重要因素就是她的人物设定——在东方系列的世界观之中，由于赫卡提亚是一位掌管着地球·月球·异界这三个世界之中地狱的强大女神，理应充满神明般厚重感的她(参考对象：神奈子)实在是不太适合这套充满了叛逆与活力的轻浮衣着。当然，既然神主本人都借早苗之口吐槽了这套“变T”的衣服，反倒让人觉得这个设计之中是不是蕴含着什么只有神主本人知道的深意——实际上倒也不能说是没有，在绀珠传发售的短短一个月之后，神主就在东方系列的官方杂志『东方外来韦编』的第一期中对于赫卡提亚的服装问题做出了这样的解释：

“这次的角色设计让我苦恼了很久。基本上我的行为都是来源于对某些事情的映衬，设计方面也是如此。就比如说现在的许多社交游戏吧，其中的某个角色越是强大就会有更多的元素混入这个角色的设计里。结果就是明明有了这么多的元素，却完全没有被活用。我很讨厌这样的设计思路。所以这次我无论如何都想要设计成‘虽然简朴但是却很奇怪的造型’。双手拿着星球，头上也顶着星球的这个奇怪造型是早就决定好的。所以说，我就需要把其它的部分设计的简朴一

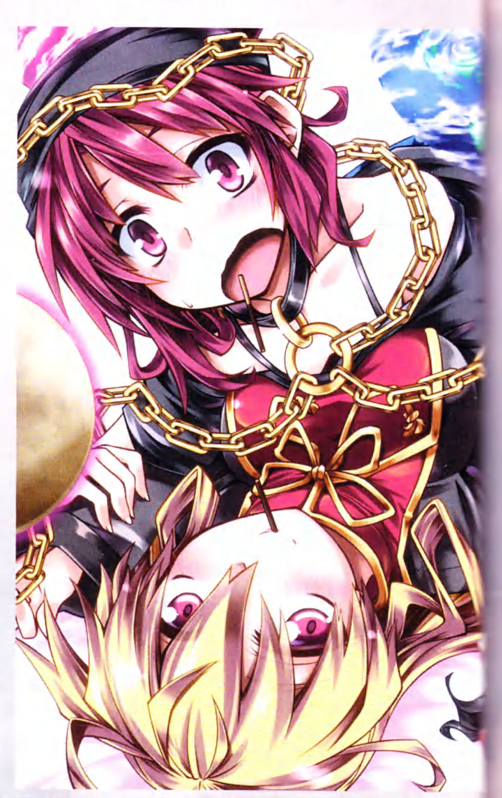
点，但一不小心就把简朴的部分做的太引人注目了，这就是那件T恤的由来。本来我还想在T恤上写上'I♥HELL'的文字，不过这实在是有点太过分了，最后还是没放进游戏里去。作为补偿，T恤就被做成黑色的了。

虽然这段话的逻辑可能不太好理解（而且“I♥HELL”和现在这个版本的“Welcome♥Hell”好像也没什么区别），不过总结来说就是神主因为自己不爽当前业界的设定风气所以想要将赫卡提亚设计成一个“虽然简朴但是却很奇怪的造型”，然后就搞出了这套确实简朴而又奇怪的服装……等等，难道这个设计就单纯只是神主的恶趣味作祟吗？难道这套衣服和人物本身的设定没有任何关系吗？难道神主终于把设计服装的时间全都用来喝酒了吗？

所幸除了喝酒以外问题的答案都是否定的。我们知道神主在过去的作品里经常取材于日本的历史以及传统地方神话，诸如幽幽子与神奈子等人都是这一设计思路的产物，因此她们的造型在表现出人物特质的同时也具有相当的古日本时代感。到了绀珠传的时代，神主则是将目光投向了希腊神话这个同样具有足够创作素材的神话体系，赫卡提亚就是在这一背景下诞生的——虽然她的造型并没有什么古希腊时代感，不过这个奇怪造型其实还意外地挺符合她那三界地狱女神的设定，而不是随便找了个路边的音乐系小太妹来当作角色的原型。

具体来说的话，首先就要从希腊神话里赫卡提亚的出处——也就是她的零设说起了：传说这世上有着一位司掌黑夜、地狱与魔法的女神，名为赫卡忒。这位女神虽然不如我们所熟知的冥王哈迪斯来的著名，但是在希腊神话界也不算是无名之辈：最早期的希腊神话中认为赫卡忒是一位全能的女神，可以为人类带来诸如财富、生育以及胜利等任何他们想要的结果（这些对人类世界的影响一般被称为“权能”，是神明之所以能作为神明存在的一大基准）；中期的希腊神话则认为赫卡忒是魔法与冥界之神，后世的魔法与巫术等概念都是起源于赫卡忒的权能，而冥界的一切鬼魂与暗夜也归她掌管；后期希腊神话中的赫卡忒虽然被降格为冥界之王的侍女，但她也被视为一位拥有着三具分别代表了新月、半月与满月的身体的月之女神（有些传说也认为是代表了过去、现在与未来）。这一三相之神的性质在众多不同体系的神话中都是一种稀有且强大的能力，也是东方系列世界观里赫卡提亚三界女神身份与她“拥有三具身体程度的能力”的来源。绀珠传的设定中提到赫卡提亚的灵魂——也即是她的本体——全部被保管在她自己掌控的地球·月球·异界这三个世界的地狱之中，而她的三具身体只是分别代表着这三个世界的容器，因此她可以随时随地自由穿梭于这三界之中。这一能力的实际表现为她的发色与人格会受到头顶的行星种类影响，每种行星都代表着一种对应世界的身体，可以说是相当规模浩大的人物设定。

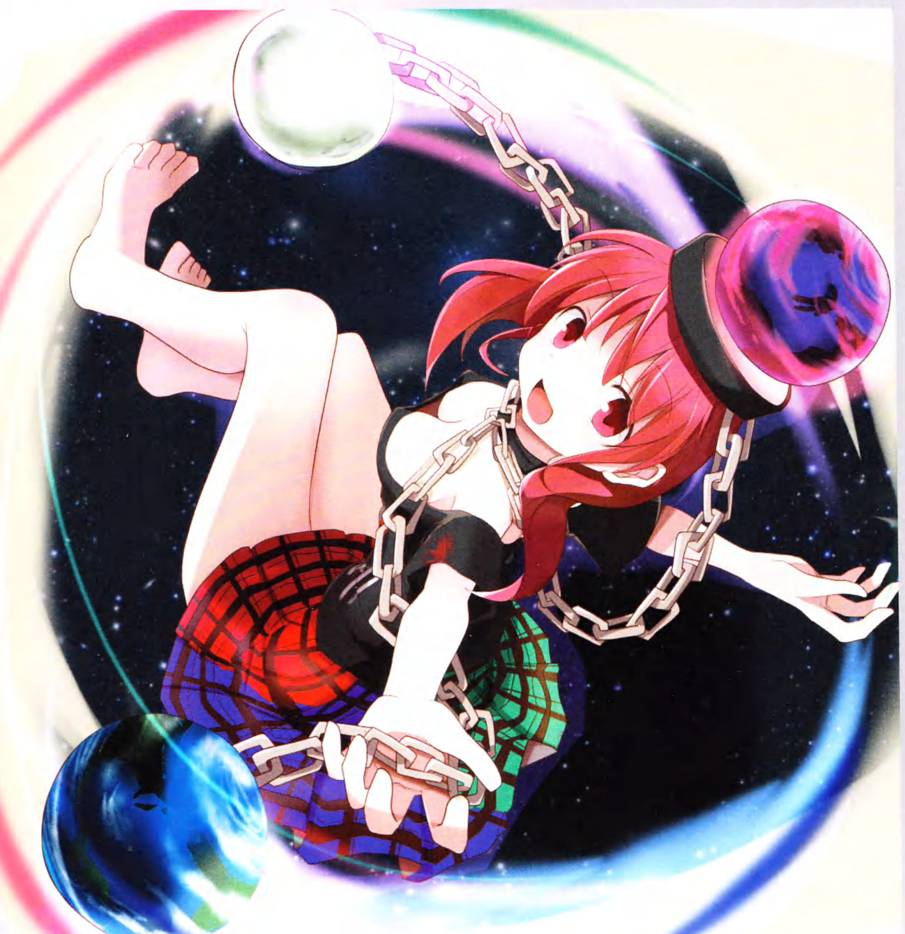
但是说回来，赫卡提亚的这个出处其实有个很严重的问题：我们所谓的“希腊神话”是集合了众多古代典籍记录而总结出的产物，然而这些典籍的内容大多都有着不小的出入，导致同一位神明在不同的记录中会拥有着不同的身份。以赫卡忒来举例的话，上面说到她是三位一体的月之女神，但实际上这是后代典籍将她和希腊神话里其它的月神（阿尔忒弥斯与塞勒涅）混淆之后形成的结果，所谓的“三相之神”性质其实只是这三位神明各自的权能被强加到了赫卡忒的身上。不仅如此，她在希腊神话中的辈分其实也显得有些混乱：有些典籍记录她是第二代泰坦神阿斯忒瑞亚的女儿（“阿斯忒瑞亚怀孕生下赫卡忒”——『神谱』，古希腊早期诗人赫西俄德；“诸泰坦生有儿女……珀耳塞斯与阿斯忒瑞亚生赫卡忒”——『书库』，古罗马早期（存疑）伪阿波罗多洛斯），而有些典籍则记录她是原始神倪克斯的女儿（“持



火炬的赫卡忒是丰满的倪克斯(黑夜)神圣的女儿"——片段作品，古希腊中期诗人巴库利德斯)——这两者之间的差距可是非常大的。简单解释一下的话，首先希腊神话大致可以分为以下三个神祇时代：最初的时代属于原始神，这些神明诞生于宇宙之初并有着绝对的统治力，是希腊神话里最古老也是最强大的神祇；之后的时代属于泰坦神，这些神明是原始神的后代，而他们的后代又分为第二代和第三代的泰坦神；最后的时代属于奥林匹斯神，这一代神由宙斯统领，而宙斯又是第一代泰坦神的后代，因此奥林匹斯神从辈分上大致与第二代泰坦神同级。这样一来，赫卡忒的两种身世之间可是差了整整两个世代——如果她是倪克斯的女儿，那么她就是拥有着创世神力的第一代泰坦神；如果她是阿斯忒瑞亚的女儿，那么她就是已经步入衰败的第三代泰坦神。这两个世代之间的差距看似微小，然而在神话的背景之下可能就差出了数以千万年计的时间。以东方系列的人物来做比喻的话，这一差距大概就等同于八意永琳与稀神探女之间神格的差距(实际永琳和探女的差距还要大一点：简单来说，永琳的原型思兼神是日本神系里的第二代神明，大致等于第一代泰坦神；而探女的原型天探女起码也是日本神系第五代往后的神明了，在希腊神话里也就是个普通神灵的级别)。

那么神主选择哪种身世作为赫卡提亚的背景的可能性要更高一些呢? 由于神主在访谈中提到过赫卡提亚有着远超月之都与幻想乡等级的实力，如果她的原型赫卡忒起源于倪克斯的话，那么这份东方系列最强角色的实力也就很好理解了；反之，如果赫卡忒起源于阿斯忒瑞亚的话，第三代泰坦神的力量应该不足以让她登上这一宝座，所以神主选择的人物背景大概就是倪克斯的版本了……然而实际情况并不是这么简单，即便她只是第三代泰坦神，赫卡忒在希腊神话的系谱中仍然有着非常特殊的地位。古希腊诗人赫西俄德的『神谱』中是这样描述这位女神的：





"阿斯忒瑞亚怀孕生下赫卡忒——克洛诺斯之子宙斯最尊重的女神。宙斯赠赫卡忒以贵重的礼物，让她共有大地和不产谷物的海洋；她还在繁星点缀的天宇获得荣誉，极受永生众神的敬重。直到今天，无论什么时候大地上的任何一个人按照风俗奉献祭品和祈求恩惠，都呼唤赫卡忒的名字。赫卡忒乐意接受谁的祈求，这人就能轻易地多次得到荣誉；她还能给这人财富，因为她确有这种权力。像地神和天神所生的众多后代一样，她在他们那些方面也都有自己应有的一份。"

以辈分来说，奥林匹斯神(同时也是第二代泰坦神)的宙斯并没有必要去尊重第三代泰坦神的赫卡忒，更何况赫卡忒其实可以算是他的外甥女——赫卡忒的母亲阿斯忒瑞亚的姐姐勒托正是宙斯的妻子(之一)。然而赫卡忒不仅博得了宙斯的敬重，她甚至是在奥林匹斯神统治的时代里唯一一个能够保留自己权能的泰坦神(大多数泰坦神都在改朝换代的争斗中被奥林匹斯神剥夺了权能，少数投降的主和派也无法完全保留自己的能力)。究其原因，主要还是因为早期希腊神话中赫卡忒的权能代表的是一种自由选择的随机性。依『神谱』所述：

"只要她乐意，她就能给谁很大的帮助和很多的好处：若她坐到令人敬佩、主持裁判的国王身旁，她乐意帮助的那个人就会在法庭上惹人注目。人类之间若爆发毁灭性的战争，这位女神就会来到战场上，让她乐意帮助的人获得胜利，赢得荣誉。人类进行各种比赛时，她也是有益的，因为她会来到他们中间帮助他们。于是，凭能力赢得胜利的人将轻而易举高高兴兴地获得贵重的

奖品，并给父母带来光荣。她对那些在乌云密布波涛翻滚的大海上谋生的人也是有益的，谁向她和震耳欲聋的地震之神祈祷，这位光荣的女神就能轻而易举地让他大发其财；如果她高兴，她也能易如反掌地使他瞬息间得而复失。她与赫尔墨斯（畜群的保护神）一起呆在牛栏里也是有益的，能使家畜繁殖增产。如果她高兴，她可以使牛羊由少变多或由多变少。因此，尽管她是自己母亲的唯一孩子，但在所有永生神灵中受到尊敬。”

与后期有所限定的冥府相关权能不同，早期的赫卡忒可以说是一位全能且随心所欲的强大女神：她能够自己主动帮助人类获得胜利与荣耀，也可以与地震神和畜牧神一起发挥更加强大的权能，而这一切都只需要她自己的“乐意”就都可以轻描淡写地达成。由于希腊神话中的大多数地上神明其实都有着“天神”、“地神”、“海神”这三种权能的分类，不同种类的神明基本上难以越权使用权能，因此像是赫卡忒这样三处通吃的全能存在就显得格外特别了，也难怪宙斯会如此尊重自己这位强大的外甥女。虽然后期神话中她的这一“地上”权能不再存在，但她也随即获得了“地下”的冥界权能以及三相月神的性质，整体来说仍然是一位非常有影响力的神明。



综合上述情况来考虑，基本上可以认为神主在设计赫卡提亚这一人物时其实是将赫卡忒这位希腊神明从神话早期到晚期的各种互相矛盾的传说事迹糅合在了一起：早期神话构成了赫卡提亚的强大实力与服装品味，而后期神话带来了赫卡提亚的三相性质与地狱权能，这两者的综合才是我们所见的东方历代最强角色。这样一来，如果硬要解释赫卡提亚的服装品味其实也都是可以说得通的：除去上面已经提到的头上为什么要顶球之外，她这身轻浮简朴的服饰其实从某种程度上是她在希腊神话早期设定里“随心所欲”特质的体现，而写有“Welcome♥Hell”的T恤除了代表了她冥界女神的身份之外也表示了她对于人类社会的兴趣——毕竟她早期的事迹与那些主要操控自然的神明不同，基本都是对于人类个体的直接帮助或是危害。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：HUG

网址：https://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=56019082

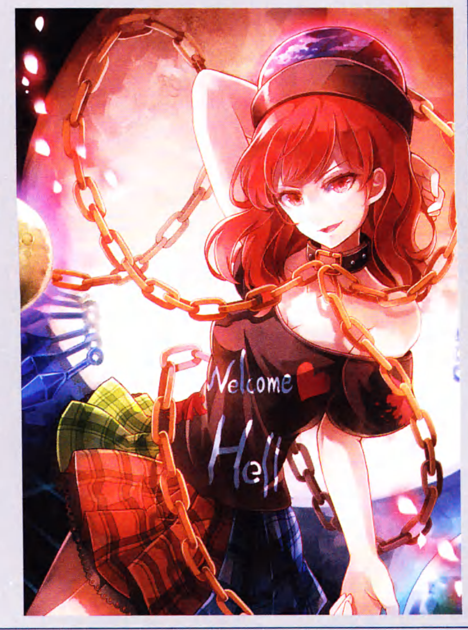
从神明的定义到地狱的古今
——赫卡提亚之一设与周边情报考

当然，虽说赫卡忒的神话传说构成了赫卡提亚这一人物的大部分设定，但这位被称为变T的女神在东方系列的世界观里也有着仅属于她自己的众多有趣设定。首先一点就是在于她参与这次异变的动机：绀珠传的剧情发展可以说是完全源自于纯狐对嫦娥的仇恨，但是赫卡提亚为什么要放着自己好好的地狱女神不当而帮助纯狐来进攻月之都呢？根据绀珠传设定文档里的说法：由于嫦娥的丈夫后羿射下了太阳，而没有太阳的光芒也就没有地狱的黑暗，那么这自然会影响到地狱女神赫卡提亚的权能，她内心由此而生的对于后羿的恨意也随即波及到了后羿的妻子嫦娥。虽说如此，设定中也提到她的这份恨意其实并不是什么大不了的事情，参与这次异变的原因主要也是因为自身喜好争斗（搞事）的性格（她这个不太适合女神的性格在EX面的对话中可见一斑，例如“终于可以开始复仇了吗我都等得不耐烦了！”或者“我会让你死了都会后悔的！”之类的暴言）。有趣的是，神主特意在这段设定中注明了

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者:Koissa【戀】
网址:https://www.pixiv.net/member.php?id=2845504

后羿射下的太阳等同于阿波罗——也就是希腊神话中的太阳神(同时也是赫卡忒的表弟),然而后羿射日的传说很显然是来自于中国神话而非希腊神话,而那些姑且算是太阳神的可怜的太阳们在本地神话里的地位也并不如阿波罗来的著名;更进一步来说,如果不同神话体系里的神明可以混同的话,那么不光是在希腊神话里有着很高知名度的阿波罗,诸如日本神话的天照大神和埃及神话的拉这些在当地有着崇高地位的太阳神们也相当于在东方系列的世界观里遭了后羿的毒手——可惜的是后羿应该还不至于这么厉害;考虑到幻想乡的天空上还有太阳存在,最多他也就只是把这些神明射了个半死而已。

问题在于即便如此,这一看似随意且只有三个字的追加设定实际上也已经对于东方系列世界观里“神话”的定义有着巨大的冲击。由于神话这一概念其实是古代的人类将自己无法理解的事物当作神明来祭拜而产生的精神寄托,因此世界各地的神话会因为当地的文明程度以及文化风格差异而产生内容上的极大区别。神主在东方系列绀珠传之前的作品里进行设计时所采用的基本上都是日本本土的神话系统,因此幻想乡的世界观还算是比较统一,也不会让人感觉到有设定上的不和谐感——然而绀珠传对于中国与希腊神话的引入改变了这一情况。仍然以太阳神的例子来说:我们知道绵月依姬这位东方系列的最强角色之一(神主曰:“因为游戏里的Boss必须要能被打倒,所以不能让依姬这种级别的角色登场”)有着能够使神灵凭依在自己身上的能力;她在儚月抄里依靠着这个近似于作弊的能力接连打倒了咲夜、魔理沙、蕾米以及灵梦这四位地上数一数二的强者,而她召唤出的神灵里就包括了天照大神这位日本神话里的太阳神。这一能力的作用方式在当时并没有引发太多争论,毕竟神主当时的创作倾向就是将日本的宗教与神话系统融入幻想乡之中,爱好者们最多也就只是吐槽一下能够驾驭天照大神这位日本神话里最高位神明的依姬而已。然而,既然现在已经确认了希腊与中国神话中的太阳神同时存在于东方系列的世界观里,那么由依姬召唤出的天照大神的身份就值得质疑了。如果她是神明本体的话,那么她与另外的太阳神又是不是同一存在呢? 如果她只是依姬召唤出的一种概念的话,那么她的能力又能不能召唤出其它神话体系下的太阳神呢? 说到底,基于古日本社会发展出的幻想乡文明对于其它国家的神话体系到底有没有了解呢? 这



些问题对于一个基于现实世界的奇幻风格世界观来说都是不小的挑战。

更进一步来说，赫卡提亚这位很明显不是日本神道系统的神明在当前体系下也很难得到一个合理的解释。先不论她的原型赫卡忒是否存在于东方系列的世界观里，但是她本身作为地狱神明的特质也是与八百万众神有所不同的——首先，她的神明性质有着一种“复合”的特性。这并不是说像是神奈子那样同时身为风神与山神的情况，而是她在绀珠传魔理沙路线中提到的“自己不光能够作为地狱的女神出现，也能够作为地上的女神降临在地面上”这一点。原则上来说，虽



然神主所参考的日本神话也有着一段描写天津神（住在高天原的天神）降临到地面上并进行统治的名为“天孙降临”的故事，不过这并不代表一位神明的权能可以随便改变——对于赫卡提亚而言，身为地狱女神的她应该是不可能作为地上神明降临才对，毕竟“地狱”本身就是她自己不可替代的权能（实际上，为了对生与死做出明确的区分，大多数古代神话中的冥界之神都只能在自己的领域里自由活动）。不仅如此，结合上面提到的一个问题来看，生活在幻想乡古代日本文明中的民众们其实很有可能对赫卡提亚这位外国神明一无所知，那么她自然也无法通过信徒的召唤这一方式降临了。这样一来，她到底为什么自称能够在幻想乡以“地上”的女神这一身份降临呢？假如她并不是在夸大其词的话，那么她一定还有着独立于“地狱”之外的地上权能。在东方系列最新的设定集『东方文果真报』中有着这样一段对于赫卡提亚的采访：

赫卡提亚「最近有一些认为“如果再这样旁若无人地发展下去的话地狱就要形式主义化了”的家伙正急匆匆地在努力构建新的体制呢。」

文「那些家伙是指？」

赫卡提亚「是被称为阎魔以及鬼神的家伙们。他们喊着“让我们找回原本的地狱”的口号开始支配起了地狱。由于这一情况，地狱中也开始出现组织与秩序了。说是住在地狱的人就要有地狱的样子，大概就是这种感觉吧。」

文「地狱的住民们到底能不能接受这一情况呢。」

赫卡提亚「嗯……在意的和并不在意的都有呢。我的话是后者。」

……

文「说起来，您好像是地狱的女神呢。那么您现在究竟是怎样的一种立场呢。」

赫卡提亚「虽说现在地狱的管理已经由鬼神负责了，但我并没有加入他们所构建的社会中。我可是个无法无天的家伙呢。越是对实力有自信的家伙，越会像我这样独立。换句话说就是我超强的。」

文「虽然我没怎么听明白，不过您是因为自己很强所以才自称是女神的吧。」



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：葉初語
网址：https://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=61165415

从这段赫卡提亚本人的发言来看，目前地狱的实际支配者其实并非赫卡提亚而是鬼族，甚至赫卡提亚本人的“地狱女神”性质似乎也不是生来如此而是后天靠自己的实力打拼出来的。从日本当地的传说来看，地狱确实是由凶暴的小鬼们所掌管的类似于罪人处刑场的场所没错，那么赫卡提亚作为外来的（希腊）女神自然需要依靠实力才能获得地狱住民们的信仰——但她在成为地狱女神之前为什么就有着能够降服鬼族的强大实力呢？这里就要让我们回顾一下希腊神话了——严格来说，应该是早期的希腊神话才对。上面说过赫卡提亚的原型赫卡忒在被塑造成地狱女神之前是一位天就·地·海皆可掌控的全能女神，这样强大的能力很有可能正是她的“地上”权能。虽然在原本的神话中她并不会同时具有地上与地下的能力，但是考虑到神主在创作同作品的纯狐时也是将不同时期的传说融合在了一起，赫卡提亚的地上女神形态很有可能就出自她在早期神话中的出色表现；这样强大的权能也足够说明她是如何从鬼族手里打下地狱大好江山的。有趣的是，神主在外来韦编里有着这样一段发言：

“从故事发展的角度上来说，我想让来自地狱的角色们出场。地狱是与地底不同的。虽然她并不是鬼族，但正常来讲也是一位地狱的女神。地从地位上来说可是要比映姬高多了。映姬虽说是裁判官，但这只是鬼族组织的一部分。地狱可不是只靠鬼族就能构建起来的。”

这部分的设定可以说是对东方系列世界观里的“地狱”做出了非常重要的补充说明。在绀珠传之前的作品中，我们对于地狱的了解其实被局限在一个非常模糊的范围之内：花映塚这部作品虽然在设定上说明了四季映姬这位地狱裁判官可以让罪人的灵魂坠入地狱，但也没有详细说明地狱是个怎么样的地方；而地灵殿这部作品也没有触及到地狱的核心，只是让玩家在旧地狱的遗迹来了一圈观光旅游而已。因此，如果将神主的这段话结合上面文果真报里的设定来看的话，东方系列里“地球”内部地狱的历史也就可见一斑了：最初的地狱是由鬼族掌管，随后赫卡提亚从地面上前来并打出了自己女神的名号，然而她随心所欲的性格导致地狱陷入了懒散腐败的形式主义之中，因此鬼族联合阎魔夺回了地狱的统治





权并建立了以阎魔为主体的罪人裁判体系，让地狱恢复了原本的功能——虽然赫卡提亚的地位比起这些鬼与阎魔来说要更高，不过她对于这一次看似夺权的行动并没有什么意见也没受到什么影响，毕竟她依然能驱使地狱的妖精也能利用自己的权能帮助纯狐复仇。

当然，之所以上面强调是“地球”的地狱，主要还是因为赫卡提亚还同时支配着月球与异界的两个地狱。可惜的是，基于目前的情报尚无法得知她与这两界的地狱有着什么样的关系，尤其不可思议的是被月之民除去污秽的月球上居然还有着地狱存在。不过就算不谈月球的问题，“异界”其实也是个很有趣的概念。根据绀珠传的设定来说，自机组在前往月之都的路上所通过的“梦境”就相当于异界，赫卡提亚对其有着一定的支配权，这也是纯狐和赫卡提亚能够在EX面自由穿梭于梦境之中的原因。而在外来韦编中，神主更是揭露了“凡是我们无法认知的世界都是异界”的设定，那么赫卡提亚的实际势力范围可能庞大到了我们这些普通的人类无法认知的程度——真不愧是东方系列目前设定上最强的人物呀。



结语

如果想要评价一位创作者的能力，非常重要的一点就是他是否能够妥善控制住自己笔下的世界。至今为止，我们所阅读、观看或游玩过的ACG作品中出现世界观失去控制现象的其实并不在少数；轻则角色们的战斗力膨胀，重则剧情的展开出现暴走，这些降低观感的情况大多都可以归罪于作者的把控能力不足。而在如今的这一例子中，虽然东方系列的世界观整体来讲并不需要多么严格的把控（毕竟东方系列的创作强调的是开放与自由性），但是在绀珠传这部作品中出现的角色强度膨胀（赫卡提亚）以及全新元素导入（希腊与中国的神话传说）仍然不禁让人有些担心幻想乡的后续发展。所幸近期东方系列的STG新作『东方天空璋』与FTG新作『东方凭依华』都将发售，就让我们到时再看被誉为脑洞型创作者的神主究竟能够如何控制好绀珠传带来的全新世界观要素吧。

——毕竟那可是以身为女神的赫卡提亚作为起点的，贯穿三个世界的无限可能性啊。▲



黑狗降临
色气女王气场全开！
提供/半次元
责编/稗田
美编/三白
cn:鎏年
所在地:成都
星座:水瓶座
本命角色:圣斗士双子座
最近在追的番:在补零之地带和剑风传奇,还有一拳超人苦苦等更新中
半次元个人主页:http://bcy.net/u/6144

——专访半次元人气coser
鎏年 & 空气娘kuuki

半次元：天呐！这只黑狗和梅芙！惊坐起…两位来和Master打个招呼吧~

鎏年：半次元的小伙伴们大家好，这里鎏年~

空气娘：大家好！我是埃塞俄比亚空气

半次元：之前看到说两人的合作约了两年，真是非常不容易！这次是怎么想到约黑狗和女王的计划呢？

鎏年：和空气认识很早了，一直说约着出cp，刚好自己挖黑狗的坑的时候，想起空气也很喜欢fate的角色，一问之下瞬间就拍板决定啦

空气娘：因为我经常在朋友圈怒嚎如果有人出狂王就出梅芙… 结果鎏年有天来问我要出师匠还是女王，居然还有选择权出哪个的我原地爆炸！

半次元：约计划不容易啊…那这个计划的前期准备大概花了多长时间？在道具制作和服饰准备期间有遇到什么困难吗？

鎏年：黑狗的道具前前后后大概做了一个月吧，一身的尖刺和两米多长的大尾巴很恶心很恶心……做的时候还没有出设定集只能自己看原画和不清楚的游戏截图来慢慢研究身上的盔甲部件，还是比较虐的过程

空气娘：我的角色准备很容易，作为rider有黑狗就无人能敌了(x

前期定了鞋子结果到拍摄前一天也没收到… 着急的我只有在本地买了普通的鞋子orz 这大概是唯一的遗憾。

半次元：黑狗的大尾巴看起来非常炫酷！制作道具辛苦啦~

另外正片里两人的神态、动作和气场都太还原了prprpr！之前有特别练习过吗？对于出cos时的角色表现两位可以分享一些经验么？（偷偷问下空气娘有没有被狗狗身上的刺扎到啊2333）

cn：空气娘kuuki

所在地：成都
星座：天蝎座
本命角色：红A
最近在追的番：小魔女学院
半次元个人主页：http://bcy.net/u/192291

鎏年：Coser的第一素质就是不要脸XDDD，开玩笑的，其实就是放开啦，颜艺什么的不要在意，去很刻意的做反而效果不好。这种类型的角色我觉得是自己比较擅长驾驭的，以前准备的时候也会对着镜子练习一下表情

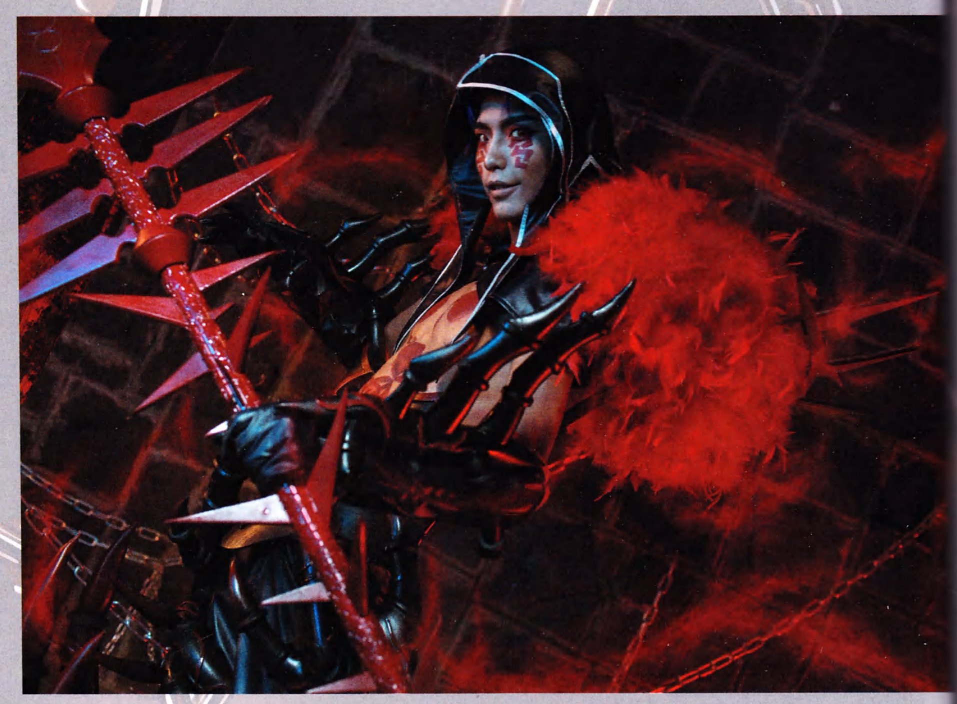
空气娘：大概是我一直都比较适合出色情的角色的原因吗（并不是）拍摄的时候要远离鎏年5m 不然一直被刺（x 合照的时候还是鎏年相当友好的把道具取下来了的啦！

半次元：黑狗的服饰几乎都是皮甲…高温战内景是一种什么样的体验> <…有出现妆花、纹身脱落之类的情况吗？

鎏年：很凄凉……外景的前一天还很凉爽我还在心里暗爽，结果外景当天汗水跟洗澡一样QAQ，第二天就看到新闻说那天最高温度29° 创成都历史新高=口=

空气娘：那天简直是夏天来的太突然，不过因为大概我属于不会流汗的类型所以我真的还好？？

半次元：听说这套cos出片神速~刚拍摄完的第二天就发正片了（目瞪口呆.jpg）！这是真的么…后期爆肝了几个小时？这是两人出过的最快的一套正片吗~





鎏年：我不相信能有更快的了2333拍完当天晚上聚餐后去酒店从10点弄到半夜2点，不过边聊天边做不知不觉发现咦居然做完了

空气娘：最快没有之一了，不愿透露姓名的光叔表示别人不要来催片

半次元：之前空气娘有cos过大王和凛，那之后两位还有相关的cos合作计划么？比如弓凛呀什么的~望着两人流口水(¯﹃¯)•••

空气娘：当天就约了金时爸爸和奶光的计划XD

鎏年：已经定了的还有孔明和幼帝的组合，其他的cp也会考虑啦，我们俩都是fate厨嘛

半次元：已经定了两组计划了！期待出片~看微博时发现两位在游戏里也都是令人羡慕的欧洲人！两人都有抽到哪些五星从者呀？

鎏年：额，晒卡是不好的，咳咳，就只晒一张五宝的金时吧

空气娘：鎏年是真的欧，太可怕了我至今也没有孔明，评分高的五星我大概也只有黑狗和拉二可以拿出来晒吧orz

半次元：那除了FGO，日常还有玩其他游戏吗？平时对哪些类型的游戏比较感兴趣呢~

鎏年：我说我才买了GBA翻新机来重温口袋妖怪你敢信？游戏多少各种类型都会玩儿点吧，英雄联盟玩儿的比较多

空气娘：我大概比较喜欢动作类的，像之前也有玩守望先锋，最近在玩尼尔~



半次元：口袋妖怪是童年哇！鎏年有没有打算出cos来纪念一下呀~空气娘近期有出2B小姐姐的计划么？

鎏年：口袋妖怪......难道要我出水箭龟么hhhh不过一直想做一个等人高的口袋妖怪立像吗，大概会是超梦或者暴鲤龙？

空气娘：2B已经拍过了！后背还被晒伤了…三片…正在爆肝修图中orz

半次元：水箭龟其实也不是不可以啊哈哈哈哈哈！另外大家夏天出片一定要小心防晒啊><

鎏年：还可以顺便出龟仙人是吧hhhh 仿佛打开了新世界的大门

半次元：这么说突然让人有点期待hhh 在接触过的作品里，什么样的角色会特别吸引自己呢？

鎏年：比较狂放的以及之前没有尝试过会有很大突破的角色

空气娘：性格上？ 感觉服饰浮夸的角色更会吸引我~

半次元：那在以往的cos作品中，觉得哪个角色是对自己最大的挑战？有没有角色是跟自己本人很像的？

鎏年：难度最大的应该是圣斗士电影版的巨蟹座吧，算是我颜艺的巅峰了HHHHH。和自己性格很像的角色其实都一直没有出，太喜欢了怕不能很好的表现出来

空气娘：感觉以往出的大胸角色都是对我的巨大挑战… 和我最像的大概是龙娘?其实我也没想到！ 因为身边也有很多人都这样说

半次元：看来空气娘的奶光计划也是巨大挑战了233 在生活中除了cos还有其他的兴趣爱好吗？

鎏年：看电影听音乐游泳，不过最大的爱好还是cos和做道具啦XDDD

空气娘：感觉cos已经是我生活中一个很大的兴趣啦~ 通过cos我真的认识了很多朋友XD 最近在备考中..所以学习算我的一个兴趣吗~？

半次元：沉迷学习无法自拔么~考试加油=v=

本次专访快要结束啦，来对喜欢你们的小伙伴们说点什么吧~

鎏年：谢谢大家耐心看到这里=w=希望能喜欢我们的作品，也要多多支持半次元哦~

空气娘：谢谢半次元的采访，也希望大家能够更加喜欢我们的cos~~▲







世界征服！吾辈娇小的身躯里装的是伟大的梦想

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 三白

全世界萝莉控之友黑星红白的故事·前篇

就在不久前的2017年3月，有消息传出沉寂多时的『奇诺之旅』将拍摄全新的TV动画第二季，那么第一季是什么时候播出的呢？2003年。这可能是两季前后间隔时间最长的TV动画之一，14年完全就是一代人的时间了。2003年时的『奇诺之旅』第一季对于整个ACG业界而言有着相当重要的意义，她既是轻小说改编为TV动画的发轫作之一，也是作品跨平台商业化操作早期最成功的例子。这部作品的爆红也让很多人一时间成为业内皆知的红人，原作小说的作者时雨泽惠一自不待言，与他搭档合作的插画家黑星红白也随着各路媒体的大量曝光而备受关注。不过当时还是有很多人无法将黑星红白与另一个名字“饭塚武史”直接联系在一起，其实与凭借『奇诺之旅』一作出道的时雨泽不同，在通过杂志社的编辑牵线结成搭档之前，黑星红白就已经通过饭塚武史的名义作为游戏人设画师率先完成出道了。当时的业界几乎不存在专门对应轻小说插画工作的画师，黑星红白的成功之路就是在为后辈们开辟一条轻小说插画师的职业道路，回顾黑星红白的个人发展史，从某种意义上说，也是在回顾轻小说插画师这一职业从诞生到壮大的发展历史。

哎唷，笔名不错哦！

“黑星红白”，本文的传主有一个非常惹人注目的笔名。名字里有三种颜色的画师，要么是个大傻瓜，要么就是个不得了的鬼才，绝不可能是庸碌的角色——按照笔者以往的套路应该是这么写的，其实事实出奇的简单，“黑星红白”是某一款TRPG里的一个专有名词，后来顶着这个笔名在业界大行其道的画师觉得名字很酷于是就捡个现成拿来用了。上世纪8、90年代桌面RPG游戏红极一时，风潮从欧美刮到日本，“D&D”那套规则经过一定程度的翻译和本土化开始在日本生根发芽，作为一样新鲜事物，很快受到了学生阶层的欢迎。TRPG是社交



▲黑星红白的原创插画，白发眼镜男在他笔下相当少见，但少见不等于他不会画

性很强的游戏，需要组织一群人，各自有明确的分工，边动脑子边动手，大家才能玩的溜。这至少说明学生时代的黑星红白是个个性比较外向的孩子，对其日后的创作生涯施加了重要影响的不是一个人也能充分享受的漫画、动画或者家用机游戏，而是需要大量自主创作，并且人多才能玩得起来的TRPG，仅这一点就显示了他的与众不同。

黑星红白生于1974年，老家在神奈川县，具体哪个城市不清楚，可以肯定不是什么偏僻乡下，而是比较发达的地区。据说黑星红白小学时代画画就很厉害，画师鼓吹自己童年画魂觉醒也是常见的套路了，不足为奇。不过黑星红白叙述的童年经历稍有不同，他还很清晰的记得小学时买过一个叫『世界各国惊奇之旅』的系列童书，这个由学研出版社发行的丛书大概就等同于80年代的『秘密花园』，小读者可以照着书上的样式描描画画，照成人的眼光来看，这就是在锻炼孩子的描线和区块上色的能力。孩子可以通过涂鸦来发挥创造力，然后利用描线和填色的训练来养成扎实的绘画基本功。但问题是孩子通常都没什么耐性和恒心，就是所谓的“三分钟热度”，不过据黑星红白的回忆，他把学研出版的整个系列丛书都买回来画了一遍。几十年以后还能有如此清晰的记忆，要么是黑星红白自恋得很厉害，要么说明他确实从很小的时候就开始把绘画当做是最大的兴趣爱好，忘不了画技成长的每一个重要阶段。

从他后面的经历来看，绘画也的确贯穿了他的整个学生生涯。黑星红白开始接触TRPG

是在他国中的时候，规则复杂，又充斥着大量外来语的 TRPG 游戏对一个国中生而言是有点难的，但其实黑星红白和他的小伙伴们玩得十分很溜，一边翻字典翻译那些艰涩的专有名词，一边熟悉“D&D”的世界观，每天都沉迷其中乐此不疲。相安无事的升入高中后，对 TRPG 的热情还在日益高涨，市面上已经有了体系更开放，世界观设定也更接近日本人审美的 TRPG，于是学生玩家们开始着手自己写脚本、自己创造角色、自己做游戏道具，黑星红白擅长画画，施展的空间很大，当然也一直是游戏团体的核心人物。在黑星红白 17 岁那年，日本出现了一部具有划时代意义的游戏作品，后来被人们称为『蓬莱学园』系列。



确切的说『蓬莱学园』的主体核心是一部“网游”，我们现在早已习惯将网游与 MMORPG 划上等号，但在上世纪的 1997 年美国的『网络创世纪』诞生之前，世界上还没有 MMORPG 这个游戏类别，更早以前的网游并不具备在线社区的功能，玩家不能实现实时互动，所谓网络游戏充其量不过是很多玩家在同一个网络服务器上各自玩着同一款游戏而已。『蓬莱学园』系列的发轫作『蓬莱学园的冒险』是一款邮件网游，简称 PBM。怎么玩呢？举个最简单的例子，假设有个美国玩家开了个脑洞，想了一套游戏规则，然后发表在某个 BBS 上，并留下了自己的邮箱地址欢迎大家来战，恰好一个德国玩家和一个日本玩家都对这个游戏感兴趣，于是三个人就通过传递电子邮件玩起了文字游戏。玩的过程中会发现很多规则上的漏洞，谁发现就由谁来完善，一边玩一边还会有新的朋友加入进来，或者加入某一方势力，或者索性自己创造新角色成为新势力，大家就这样完全无视“效率”二字的存在，乐呵乐呵得玩着极其原始的网游。PBM 玩的人越来越多，点对点的游戏方式显然已不堪重负，所以又有人想到要搭建邮件服务器，并成为类似于 GAME MASTER 的角色来加以管理。GM 们的下一步当然就是联合起来成立游戏公司了，『蓬莱学园』系列的开发公司“游演体”就是这样一个由日本 PBM 同好们一起组建的新型游戏公司。

“游演体”是个无论用日语还是用中文来读都有点奇怪的名字，发音有点像游园会，但名字里的“游”和“演”都分别富有含义。“游”代表游戏，公司的一半由游戏策划和开发人员组成，“演”则代表演绎，具体来说就是文字类游戏必不可缺的脚本，所以公司的另一半是强大的写手团队，这样的人员构成与传统的游戏公司有着非常大的差异。游演体草创于 1987 年，公司的初创成员不是前游戏公司的员工，就是热心于 RPG 脚本创作的业余写手，大家都有着一个共同的特点就是对新型的“Play-by-mail

▲『黑色子弹』女主角蓝原延珠的同人插画，黑星红白时刻扮演着全世界萝莉控之友的角色



game”，也就是 PBM 十分着迷。PBM 原本是欧美的舶来品，日本人对将舶来品本土化擅长得很，公司三年磨一剑，于 1990 年正式推出了日后载入日本游戏史册的 PBM 型网游『蓬莱学园的冒险』，连同游戏一起诞生的还有一整个“蓬莱学园”的世界观。现在回过头去看将近 30 年前的这段历史，会不禁赞叹游演体的前瞻性，其跨平台运作的商法空前成功，不过站在当时的市场层面来看，PBM 相比于传统的家用机游戏而言也只不过是一个不值一提的竞争对手。所以别看『蓬莱学园』系列在圈子里很火，其开发人员后来广为人知的大人物其实并没有几个，而且基本上都是脚本家，其中大家最熟悉的莫过于『全金属狂潮』系列的作者贺东招二老师，其他还有像 Liar-soft 的御用脚本家樱井光、TYPE-MOON 的现役主力星空めてお等几位，游戏开发人员反倒大部分默默无闻，因为这些人既不写代码，也不画 CG，给人感觉不像做游戏的。另一个 PBM 无法与传统电子游戏相提并论的原因在于高昂的游戏成本，游戏本身或许花不了几个钱，但长时间游戏后的天价上网费一般玩家恐怕都负担不起，别忘了那还



是一个靠电话拨号上网的时代……很显然黑星红白和他的小伙伴们是不可能瞒着家里人随心所欲肝网游的，即使买得起在那个时代要价不菲的个人电脑，也出不起上网费。事实上当时 PBM 的主力玩家群体都是有收入来源、接触电脑较多的大学生和上班族，并不把穷学生算在拉拢的目标群体内。不过这种情况在『蓬莱学园』系列化，接连推出小说和 TRPG 以后瞬间发生了逆转。

PBM 并不是 TRPG，但很多 PBM 的游戏方式几乎照搬了 TRPG，所以 PBM 火了以后也可以通过逆移植来反哺 TRPG。『蓬莱学园的冒险』推出的第一批衍生作品里就有 1991 年上市的同名 TRPG，不用说，黑星红白和他的小伙伴们几乎是第一时间就成了这部游戏的铁杆玩家。“黑星红白”这个名字就是游戏里一群疯狂科学家组成的科学社团的名字。是不是觉得很带劲，有一种狂气与邪恶的感觉？不错的笔名哦！

那么到底『蓬莱学园』是一部什么样的作品呢？如果要全面回顾这个系列的发展史，恐怕要花上几万字的篇幅，笔者在这里就简单介绍一下这个系列的世界观背景以及玩法的概要。


▲在为插画中角色的神体位感到忍俊不禁时，
也应该注意到画室内各种细节部分的背景作画很能体现黑星红白的功力

▲深爱百合题材的黑星红白有着不俗的审美，比如这对“大额头 ×MIKI”的 CP

游戏中的“蓬莱学园”是一所创办于 1855 年（明治维新以前）的老牌私立学校，巨大的校舍建在东京外海一座叫宇津帆的岛屿上，学生全部为寄宿制，生员总数据信有 10 万人之多（学生 = 玩家）。蓬莱学园的学生有着很强的自我管理意识和能力，校内设有很多以“委员会”为名的复杂而完善的自治组织，甚至还有学生组成的三军部队。另一方面，蓬莱学园也是一所非常讲究学生课外活动的学校，校内各种社团无数，传统的运动部和文化系社团自不待言，还有疯狂科学家们组成的科学部（就是黑星红白心驰神往的那个笔名出处），崇尚人与人之间应该“坦诚相见”的奇怪新兴宗教团体裸人俱乐部等等。蓬莱学园的校风就是“自由”二字，学生（玩家）们所关心的就是上课以外的一切校内活动。被蓬莱学园录取的学生都会建立起一套个人档案，档案里记录着从五行属性，到生活态度，到个人财力等各种五花八门的元素，这些数值就组成了一幅清晰的用户肖像。如果你恰好是这一届入学的新生，那么通常你的第一要务就是赶紧选择一个委员会，或者社团加入进去，马上开始你在蓬莱学园充满了未知的冒险生活。当然你觉得自己有足够的人望，或者不想隶属于任何体制之内，那么自己创建一个委员会或社团也未尝不可，前提是必须得到校方的认可以防与其他组织发生重叠。

假设你加入了学园的“公安委员会”——一个充斥着秘密警察，为学生们所恐惧和厌恶的警备组织——干起了维护校园治安的工作，摆在你面前的是科学部一群疯狂的科学宅无视委员会的一再警告，搞各种危险的实验严重妨碍到其他社团活动的进行，于是公安委员会决定强力介入的这么一个状况。那么，接下来就要进入对战环节了。加入战局的双方角色都有各自不同的能力特点，需要发挥战术来降服对手，游戏有一套复杂的行为判定规则，PBM 通过玩家邮件来实现互动，而线下实体的 TRPG 则利用常规的六面骰子来进行。在 PBM 里，对战的结果会由官方记录在案，某种程度上影响着蓬莱学园的历史，如果这是一场惊天地泣鬼神的世纪大战，民间同人或者官方写手还会把事迹编撰起来写成小说。还是那句话，虽然体系看起来很原始，但其实内容很丰富、很有趣。更重要的是，玩家的自主性很强，当时自己给自己设计角色形象就已经很风靡了，日后的很多业界大触都是资深 TRPG 玩家。倒是后来又发展出了通称集换卡的 TCG 游戏分类，玩家从官方那里买（抽）角色卡，角色形象都是官方找画师画的，完全变成了单方面的倾销，玩家的自主精神也就日益寡淡了。直到今天连卡片对战本身都已经不再重要，甚至连实体卡都换成了虚拟卡，玩家一味追求收集稀有卡的快感，深陷被动接受的深渊不能自拔……好像有点扯远了。

像黑星红白这样的 TRPG 老玩家，身上必定有一些有别于非 TRPG 玩家的特质，表现在他日后的职业上大致就是这么三点，首先他的人设功底非常扎实，不挑角色，有求必应，什么都能画。其次是手绘能力很强，都是从学生时代画角色、做道具磨炼起来的，因为什么题材都会尝试去挑战，所以很少会有技术上的死角，比如不擅长画机械、背景上色比较弱等等，这在黑星红白身上不会发生。第三就是跟作家很相处得来，TRPG 的玩家伙伴里就有很多业余写手，经年累月下来自然也就更容易适应与不同风格的作者合作。在黑星红白日后的职业生涯中，这些源自于 TRPG 玩家的特质会被放大，最终帮助他成为一位业界独一无二的优秀画师。



大不了退学嘛！

每天跟小伙伴们徜徉在 TRPG 的魔幻世界里尽情玩乐，一边毫不费劲的完成升学任务，日本的义务制教育就是这么一个让天朝人感觉有点轻松写意到不可思议的体制。从国中升到高中的话，如果早早就为日后考名牌大学未雨绸缪，倒是也有一些尖子生会报考偏差值较高的升学型名校，不过对于大部分学生而言，选择高中的条件不外乎离家近不近，朋友多不多，中心社团活动实力强不强，或者制服好看不好看的人也绝对不在少数。而校方的任务也只在培养一批合格的高中毕业生而已，家长对孩子如果有高要求的话大可以出门左转去补习学校缴费。总而言之，高中对于很多学生来说并不是一块通向大学的跳板，而只不过是国中生涯的自然延续罢了……至少高中前两年是这样。

人嘛，总是会成长的。这一时期的黑星红白在玩乐之余也没有忘记好好磨练一下自己的画技。如果说从小学到国中这段时期都是信手涂鸦的野路子，那么升入高中以后见识也开阔了，心智也成熟，关键是零花钱也大幅增长了，是时候动真格学一学画画了。但像黑星红白这样从小一直野路子至今也能自得其乐的家伙是不屑于去报个什么学习班兴趣班的，对他来说实践出真知，最好的学习就是临摹。黑星红白有一个偶像名字叫伊东岳彦，姓伊东的业界大腕我估计大家也就认识一个伊东杂音了，而这个伊东岳彦在日本虽然曾是大佬级的人物，但在天朝的确没有什么知名度，坦率说笔者也就看过他的作品『星方武侠』改编的动画，其他就知之甚少了。伊东岳彦的高光时刻集中在上世纪 90 年代，国人不熟悉他的事迹也实属正常。当然以黑星红白的年纪来说，90 年代正好是他的学生时代，迷恋上伊东的作品丝毫不奇怪。

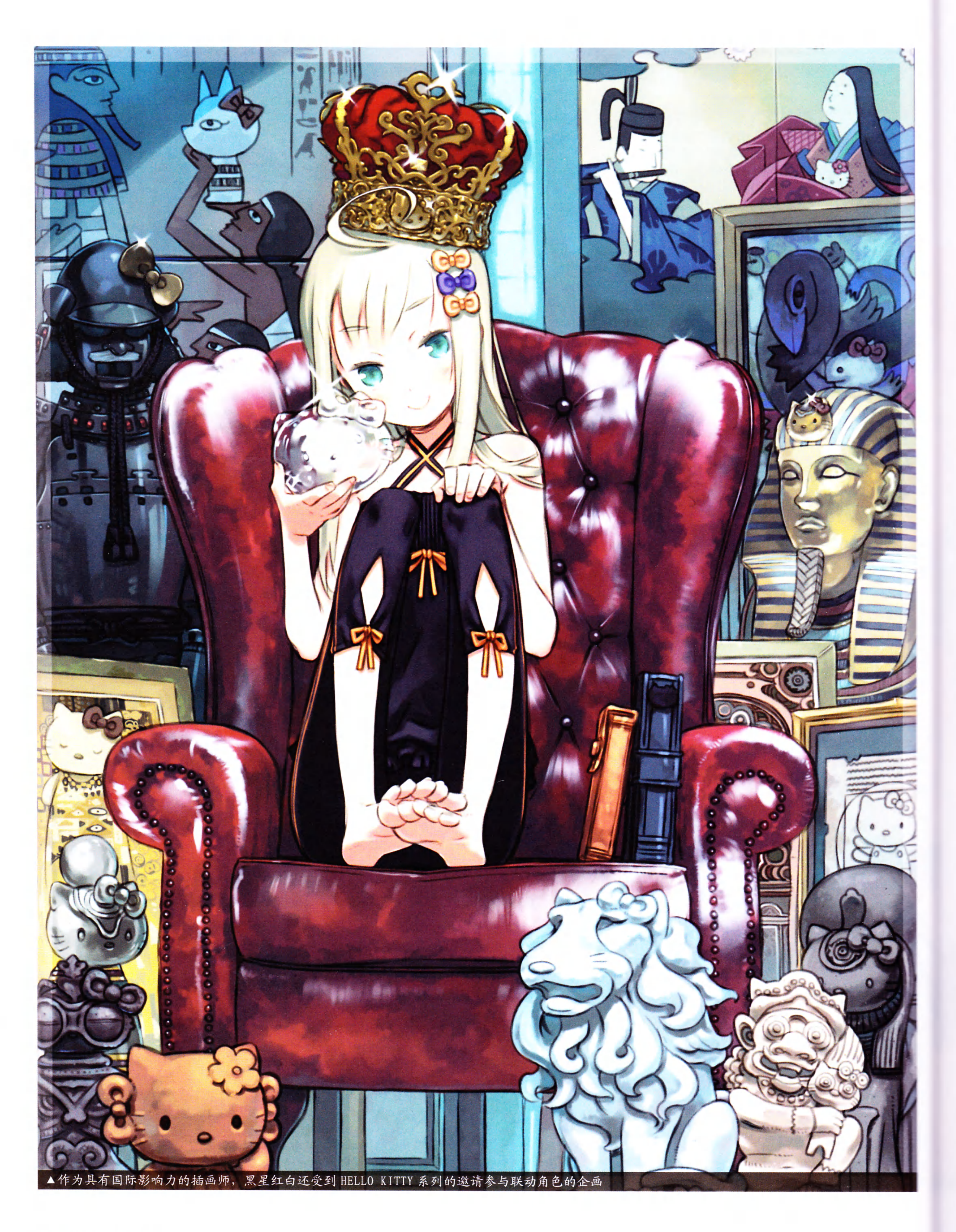


▲『梦色的 HAPPY END』刊载于『E☆2』第 21 期的插画



▲在萌系插画杂志『E☆2』的撮合下，黑星红白与梦幻级手办造型师宫川武共同推出的原创企画『梦色的 HAPPY END』

说起来黑星红白日后的职业生涯跟他的偶像伊东岳彦有着不少相似点，伊东是 8、90 年代并不多见的跨领域多栖画师，伊东岳彦当然并非他的本名，而是他知名度最广的一个笔名，在创作漫画时有时他自称“BlackPoint”，在为动画担任人设画师时用的是“幡池裕行”，而在绘制各种插画作品时以上三种笔名会混着用，所以此人的作品数量庞大，名目也相当繁杂。伊东岳彦在漫画、动画、游戏和插画四大领域都颇有成就，本职姑且是个漫画家，三部最知名的代表作『星方武侠』笔者刚才提过了，是一部宇宙冒险题材的科幻作品，1998 年由 SUNRISE 改编为 TV 动画，女主角美露菲娜的声优是当时刚刚出道一年的川澄绫子，这令笔者印象深刻。一部叫『霸王大系龙骑士』，日系 RPG 风格的奇幻题材，1994 年也是由 SUNRISE 改编的 TV 动画版，但在笔者的印象中该片不属于上世纪一批国内正式引进播出的日本经典老动画行列，所以理所当然在笔者这辈老动画观众的记忆里几乎没有留下什么印象。最后一部叫『宇宙英雄物语』，从发表时间上说其实是伊东的出道作，1988 年最早连载于角川书店的漫画杂志『月刊 COMP』上，但 4 年后受到角川家族兄弟阋墙，公司分裂的影响一度连载中断，1995 年才由集英社重新接手，但此后一直断断续续没有正式完结。这部漫画深得黑星红白的青睐，说是他的启蒙作也绝不夸张。『宇宙英雄物语』是一部很符合男性审美和浪漫情怀的宇宙冒险少年漫画，有本格的机械设定、



▲作为具有国际影响力的插画师，黑星红白还受到 HELLO KITTY 系列的邀请参与联动角色的企画



▲这是一幅典型的 sepia 色系的插画，同样风格的作品在『奇诺之旅』系列里还有很多

战斗场面，也有足够多的笑料和香艳镜头。8、90 年代的少年漫画基本上都是这个调调，一部『龙珠』足以代表一大片，笔者要讨论的也不是漫画的剧情和设定，而是画风。不过首先要声明的一点是，黑星红白画风模仿的对象另有其人，并不是伊东岳彦，黑星红白从伊东那里学到的与其说是画风,还不如说是用色的个人癖好。

黑星红白在谈论伊东岳彦的作画风格时用到了“sepia 风”这个颇有点专业意味的用词，sepia 直译过来就是乌贼墨汁、乌贼墨色的颜料，对于有着数千年笔墨书写历史的中国人来说，墨汁的原料当然是炭，但在西方世界，尤其是古希腊文明发源地的地中海地区，墨汁的来源只可能是乌贼，所以才会发明出 sepia 这样一个词。由于乌贼墨是有机物（相对而言炭是无机物），容易褪色，褪色后的乌贼墨呈现出一种特别的黄褐色，因此 sepia 一词的引申意义就是褪色发黄后的色泽。在现代工业生产中，sepia 是一种惯用色，被定义为茶色的一种，HTML 代码标记方式为“#6B4A2B”，RGB 数值为 (107, 74, 43)，会数码绘的人应该不会觉得陌生。当然黑星红白形容伊东的风格是“sepia 风”并不是狭义指 sepia 色，而是整体感觉上比较偏好使用带有褪色做旧感觉的黄褐色系的一种风格，具体是什么感觉呢？建议大家可以在网上搜一下『宇宙英雄物语』的漫画，从为数不多的几张彩色封面上感受一下 sepia 风是一种什么味道。应该说黑星红白的口味相当奇特，按理说这种沧桑感会比较受中年男性的喜爱，伊东的作品普遍传递出一种玩世不恭中带一点 hard boiled 的感觉，并不是典型的少年热血系，而且用色风格又是那么的“土气”，如果说一个才十几岁的学生打心底里欣赏伊东的用色，并且在潜移默化中形成为日后个人的风格，那这个孩子不是少年老成到一定程度，就是对色彩有着超越年龄层次的理解力。后来有媒体总结黑星红白的偏好色系有茶色、灰色、黄色，总结起来就是他所说的“sepia 色”，果然受伊东岳彦影响极深，关于这点下文还会做分解。

伊东对黑星红白的影响也不仅仅体现在画风上，他的职业生涯更是令后者憧憬不已。作为漫画家出身，伊东的手绘功底过硬，以幡池裕行名义绘制的杂志专栏和小说插画相当不少，绝对担得起插画家之名，他出版过『宇宙英雄物语』的画集，被黑星红白引为至宝。因为画力了得，伊东也被经常请去为动画和游戏做角色原案和人设工作，而且令黑星红白佩服之至的是伊东还画得一手好机设，『机动警察剧场版』、『银河大小姐传说』、『天空的艾斯嘉科尼』、『ZEGAPAIN』等很多作品都找过他出力。这些成就日后都成为黑星红白努力的方向，他以插画师起步，接着涉足游戏人设、小说插画，继而进军动画业界，偶尔也会展露一手机械设定方面的才能，发展轨迹于他的偶像十分相似。但大部分人都不会仅仅因为用色习惯相近而把黑星红白和隐退已久的伊东岳彦联系在一起，理由很简单：除了用色，两人的画风很难找到相似点。在画风这方面，黑星红白的模仿对象另有其人，这个人也鼎鼎大名，就是笔者曾经重点介绍过的田中久仁彦。

田中久仁彦，这个差一步就能成为业界大神的男人，如今只能作为一个遥远的传说偶尔被人记起。不夸张的说，现在活跃于业界的萝莉控画师们没有一个不知道田中久仁彦大名的，而且有相当多的人曾以田中作为学习的对象，在他们的画风基因里都能找到田中的痕迹。黑星红白当然也不例外。不过细心的读者可能



▲『水瓶世纪 SAGA3』的卡牌绘



▲『梦色 HAPPY END』的两位主角属于极端对立的两种不同类型，黑星红白借此展示人设实力的"无死角"

会萌生这样的疑问：黑星红白生于 1974 年，1970 年出生的田中久仁彦只比他大 4 岁，说黑星红白高中时代就瞄上了田中久仁彦是不是有点扯？其实未必，田中久仁彦这位神奈川县的老乡诚然在年龄上只比黑星红白大 4 岁而已，不过田中学生时代就异常活跃，等不及念完高中就跑到 FALCOM 应聘去了，黑星红白还在国中里跟小伙伴摸索 TRPG 那会，田中久仁彦已经作为 FALCOM 的正式员工在『伊苏』和『英雄传说』系列里大显身手了。到了 1991 年田中辞职单干正式商业出道并且一下子名声大噪的时候，17 岁的黑星红白刚升到高二，所以说田中作为黑星红白的偶像对其画风施加巨大影响这点没什么毛病，至于具体表现在哪些方面，下文会再作分解。

在伊东岳彦和田中久仁彦这两大偶像的激励下，黑星红白的绘画水平日益精进，『蓬莱学园』那种程度的自主创作已经无法令他满足，伙伴里有人开始怂恿他搞同人创作，不过大家毕竟还是涉世不深的高中生，极少有人敢壮着胆子自己一个人跑去参加 Comiket 的，可身边的伙伴跟自己的水准差距有点大，也找不到能一起去闯荡见世面的同伴，所以出本子参加 Comiket 也就徒然成了一个暂时无法实现的念想。同学的几番怂恿倒是让黑星红白生出了另一个念头，那就是动真格去报考一所美术相关的大学，从野路子升格为科班！话虽如此，从高二才开始筹谋升学这档子事毕竟还是晚了些，平时只顾着玩而多少荒废了学业的黑星红白对考大学到底有点底气不足，武藏野美术大学这种名校是别痴心妄想了，孩子还是务实点吧。结果这一务实就考到了遥远的九州去了！录取黑星红白的这所高校名为九州产业大学，是本部在福冈市的一所私立综合性大学，一听是私立大学大家应该都懂了，一般只要出得起学费都能上，并不是很难考，何况一个神奈川的学生千里迢迢考到九州福冈去，其中肯定是有内情的。当然这所九州产业大学本身并不是野鸡学校，在整个九州地区还是有点影响力的，下设的学科不少，黑星红白入学的艺术学部实力尤其强悍，他上学那会还只有美术、设计和摄影三个学科，但在 2016 年又另外扩充了 5 个学科，在这个少子化的时代敢于逆水行舟，至少说明学校的声誉和师资都不差。另外笔者搜了一下九州产业大学的 OB/OG 名单，发现里面 ACG 业界名人还真不少！首当其冲第一块牌子就是北条司，北条老爷是福冈本地人，算是就近入学不奇怪。第二块牌子说出来也让人吓一跳——岸本齐史！岸本的老家在冈山县的一个只有 5000 多人的乡下小镇，七歪八拐的考到九州来，不能不说这所九州产业大学的名气不算小。第三块牌子轮到汤浅政明，这位获奖无数的性格监督其实也是福冈本地人，美术专业出身，后来进入动画行业从普通动画师一路做到监督，在业界也是个奇人。一所大学的艺术专业能排出这么三位厉害的 OB，还怕招不到学生吗？名气次一点的还有插画家白亚右月，动画『爆裂天使』和『龙之塔』的角色原案；日向悠二，游戏『世界树的迷宫』系列的人设画师；漫画家六道神士，曾画过士郎正宗原作的『红壳的潘多拉』；搞笑漫画『人鱼又上钩』的作者名岛启二等等。不管怎么说，虽然从神奈川大老远考到九州来的行为有点奇怪，不过黑星红白入学的这所九州产业大学本身还是过硬的，当然那时候当事人并没有想到这次高考经历对他日后的人生会产生多大的影响。黑星红白目前定居于福冈，也就是说以高考为契机来到福

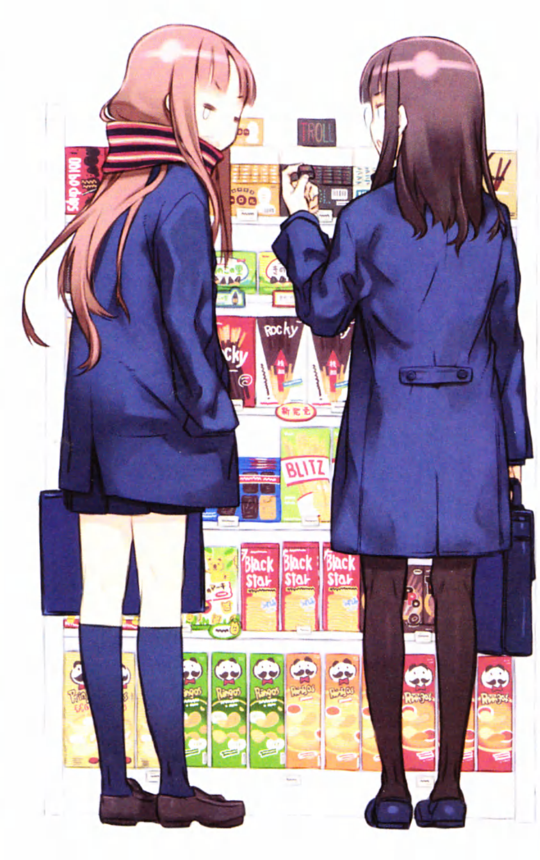


▲『水瓶世纪 SAGA3』卡牌绘，角色设定上加入了很多实验性元素，如大胆的文身和古怪的翅膀

而后这么多年过去了，他既没有前往东京这样产业密集的大都会发展，也没有返回自己的老家神奈川，就这么住下来了，想必福冈的生活一定让他感觉很舒适。不过定居福冈并不是毕业就业以后顺理成章发展的结果，理由很简单，黑星红白压根就没有从九州产业大学毕业，他选择了中途退学。

既然当初千里迢迢考过来，入学也是费了好一番力气的，而且又是自己做出的选择，为什么不能好好把书念完呢？说起来还是同人活动把他给害了。升到大学，胆子也够大了，同伴也攒齐了，当然可以一圆征战 Comiket 的梦想了。黑星红白跟漫研的伙伴们一合计，决定还是从最熟悉的 TRPG 题材画起，自己写脚本、画插画，搞原创同人志。当年『蓬莱学园』的风潮还没有退去，根据这类游戏创作的同人作品相当成气候，贺东招二早年就是靠在大学里给游演体寄游戏同人剧本慢慢混出名堂来的。有市场就说明同人作品拿出来能卖得掉，黑星红白那一伙人兴致勃勃的把自己做的同人志拿到 Comiket 上去卖，居然卖了个七七八八，一行人竟能把往返东京的路费给赚回来，这给了黑

▲大手书店 MelonBooks 的应援插画



星红白莫大的鼓舞，然而事情坏也就坏在这里。没过多久，黑星红白就彻底陷进同人创作无法自拔了。福冈作为西日本 ACG 文化的重镇，同人交流的氛围相当活跃，每个月都有大大小小的同人志即卖会开催，足够黑星红白连轴转忙活上好一阵子。福冈的这种热闹氛围的确让人感到有点不可思议，若干年后有叶和她愉快的小伙伴们也是从这里起步，并且把 AB2 社的大本营就设在了福冈，这就是福冈作为日本最西端 ACG 文化中心的最佳注脚。同人本的销路越是畅，黑星红白就越不满足于眼前的成就，很快他就把目光转向了商业杂志，他先是自己搭建了一个个人主页，把过往的习作传上去做宣传，然后就开始踌躇满志的给游戏刊物投稿，整个过程仍然是顺风顺水。第一本接纳黑星红白插画投稿的杂志名为『PURE GIRL』，笔者查了一下是一部创刊于 1998 年 2 月的成人向美少女游戏杂志，刊物很短命，只发了 10 期就因为出版社惹上官司而停刊，所以当年并没有留下多少图文资料。从时间上说该杂志创刊时黑星红白 24 岁不到，差不多是到了大学毕业的时候了。因为是新冒头的杂志，千方百计要在业界站稳脚跟，对同人作者的态度十分友好，不仅采纳了黑星红白的投稿，还打算让他成为正式签约的专栏插画师，『PURE GIRL』与同类杂志不同的经营策略就在于不花钱请大腕，而是力捧看好的同人创作者，捧红以后再输送给 Galgame 业界作为原画师储备，当时杂志社想必也是看中了黑星红白身上的潜质，直接向他抛出了商业出道的橄榄枝。面对这样的诱惑黑星红白当然是一口答应下来，不过问题也随之而来，因为同人创作而荒废已久的学业怎么办？出勤率不够不说，拿不到足够学分当然别想毕业拿文凭。当文凭和工作只能二选一时，黑星红白爽快的抛出一句话：大不了退学嘛！▲



纵使日薄西山

□文/浅色回忆
□责编/稗田
□美编/三白

几年之前，当我因为朋友的推荐第一次拿到本作时，内心是拒绝的。因为按照经验，这种标题长到能在封面上拉出五列的小说，大抵都是不值一提的废萌作品。

后来，在某个实在陷入书荒的下午，坐在公交车赶往遥远目的地的我别无选择地翻开了本书。伴随着车辆的轻轻摇晃，竟一路心无旁骛地读了下去。仿佛自己已不在文明社会，而是来到悬浮大陆群，正坐在慢悠悠的摆渡船上前往六十八号悬浮岛。

哐——，载具彻底停下，司机在前面喊着“终点站到了”。我捧着书走下车茫然四顾，天边残阳如血，身边尽是不认识的景色，嬉笑吵闹的萝莉们从我腿边追跑而过，看起来像是姐姐的人在一旁让她们注意安全。

还好，我没有穿越，只是坐过了站。



如今已是遥远的梦

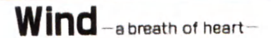
坏魔女被打倒，大家从此幸福地生活……
——所有故事，从这一页拉开序幕

——『银月之书』

枯野瑛，8 月 31 日生人，出生年不详，籍贯不详，是猫舌头（怕烫），有花粉过敏。

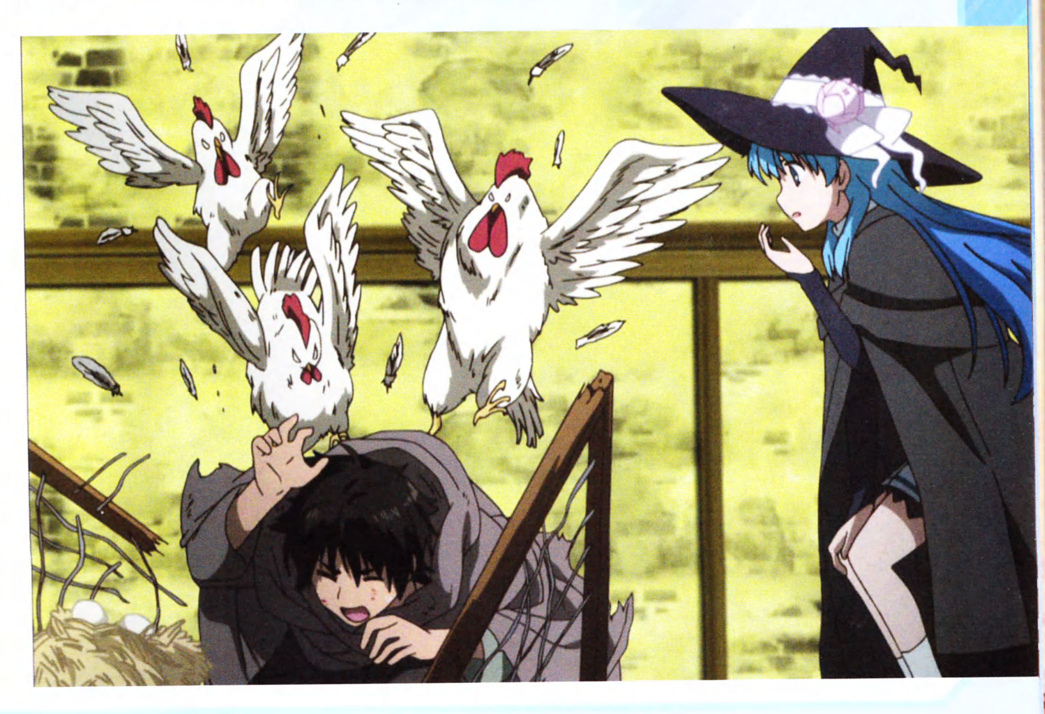
这位低调而神秘的作者出道于 2002 年，撰写了 GALGAME『Wind: A Breath of Heart』的小说版。要说这『Wind: A Breath of Heart』也算是传奇作品，不仅是 minori 社的成名作，OP 还是现在如日中天的新海诚所制。不过 GALGAME 的市场天然的小，刚有名气的 minori 没把『Wind: A Breath of Heart』做成爆款，作为游戏附庸的小说自然也没法让枯野瑛获得 minori 般的名气。在接下来的日子里，他又写了『魔法使的条件』的小说版和其他几部作品的改编，算是在行业里站住了脚。





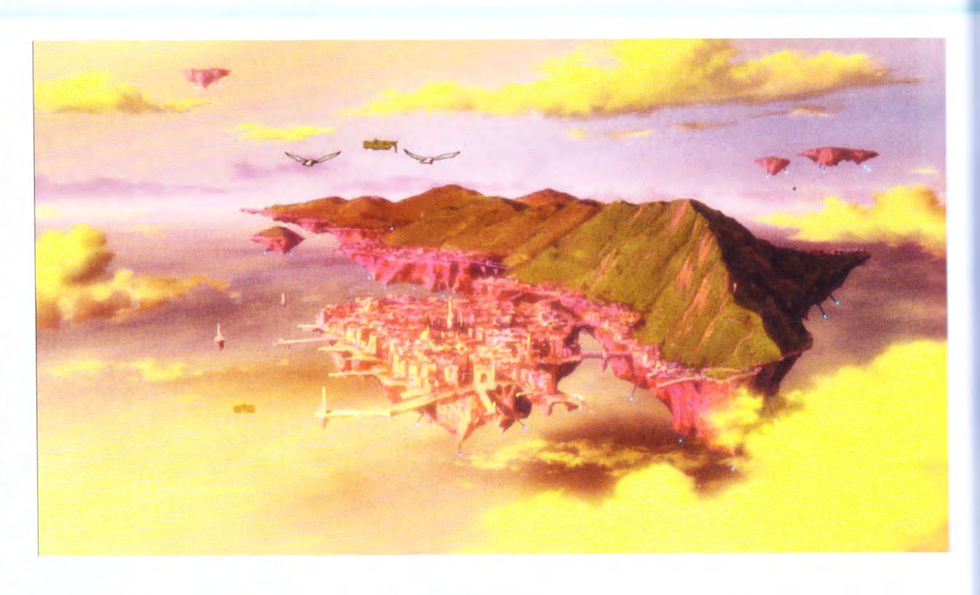


日本的轻小说界竞争激烈，枯野瑛这种非比赛出道的作者，一般很难得到编辑部的青睐和资源倾斜。故而，他和几位出道年份差不多的作者组成了一个名为 A-TEAM 的写作团体，互通有无，共同进步。这个团体里除他之外，三天朝有一定名气有『最后大魔王』的作者舞城王太郎和写了『ROOM NO.1301』的新井辉。这段时间，枯野瑛参与了一些短篇集的撰写。比如 TM 的官方短篇小说集:『月姫アンソロジーノベル』。他在其中负责弓冢五月的短篇：『路地裏の落陽』，选择了五月吸血鬼化的同时不断插叙回忆的手法。又比如 TCG “妖精伝承”的小说本『妖精使いになる方法』。他那篇『篝火



は気伋に揺れる』被评价很好的体现了角色的“少女心”。

尽管在这些指定内容的工作里，枯野瑛已经展现了浓厚的个人风格——纤细的少女心和现实与回忆交融的写作手法。但一个作者成功与否，还是要自己的小说的成绩。2004 年，枯野瑛终于在富士见文库（A-TEAM 的大部分作品都是富士见文库的）发表了处女作『てくてくとぼく　旅立ちの歌』。曾经繁荣的人类迎来末日，在高高的铁之塔下苟延残喘。身为工匠的少年偶然间发现了地下遗迹中被称为“罪人”的少女，两人开始了只属于了他们的旅途。从内容来看，『てくてくとぼく　旅立ちの歌』作为末世题材的作品相当清新脱俗。充满幻想感的背景设定和对现状淡然处之的男女主角已经有了『末日时在做什么？』的雏形。枯野瑛文辞优美，气氛营造到位的特点给读者留下了深刻印象。可惜，文艺小清新的风格在任何时代都是少数派，本作没有取得其对标的作品『奇诺之旅』那样的成功，只出了一卷就没了下文。









同年，枯野瑛还创作了『echo 夜、踊る羊たち』（看这标题就文艺过头了）。讲述了男主角泽渡直树在事故中失去了家人，一边在录像带出租店打工一边过着忧郁寂寞的生活。然后，某天醒来时，枕边就出现了一个银发红瞳的少女，直树把她当成了自己的妹妹，一同生活的同时也开始调查少女背后的真相。这部作品是枯野瑛向推理方向的尝试，从同样一卷终的成绩来看并不成功。不甘心就这样失败的枯野瑛试着改变过于文艺的风格，终于在 2006 年得以出版第一部长篇作品『银月之书』。

比起前两部作品，『银月之书』务实了许多，作品以菲鲁兹邦学术院的一场戏剧排练为发端，展开了一个关于魔女和诅咒的故事。在作品的第一卷里，枯野瑛铺设了三个截然不同的场景——戏剧社排练的，关于公主、魔女和骑士的故事；当下发生的，男主角流卡的日常奇遇；以及 200 年前魔女故事的真相。随着剧情推进，读者会发现三个场景是相互呼应的，A 场景埋设的伏笔需要在 B 场景找到答案，B 场景中人物的行为逻辑又和 C 场景的过往息息相关。除此之外，枯野瑛设计的剧情逆转也颇有水平：在戏剧社排练的戏剧里，大公主因为爱情和王位被小公主抢去，因妒生恨成为魔女诅咒了这片土地，最终被骑士们打倒。传说背后隐藏的真相则是，大公主的确获得了非凡的魔法，却未曾想诅咒任何人，而是躲在荒僻的边境，通过书写魔法书的办法把魔法封印起来。堕落的骑士们打算以“消灭魔女”的名义杀死大公主，不知轻重地烧毁了魔法书，反倒解开了封印。参与的三十七名骑士因此成了魔法的载体，化身为诅咒游荡的大地上。两位公主也成了不死的存在，200 年来一直为清理这些诅咒奋战着。

按枯野瑛自己的说法，本书的立意是：“被时间所抛弃，不得不保持着同样的身姿和心度过漫长时间的少女，在得知至今自己所做的事是错误的时候，会受到怎样的伤害？又如何才能拯救她？”显然，即使作品主题是传统的“特殊能力战斗”，枯野瑛骨子里依旧不虐人不舒服。在他的规划中，拥有三十七名诅咒骑士当反派的『银月之书』本应搞成大长篇。由

得能正太郎执笔的插画在同期也是一流（毕竟是后来画出『NEW GAME！』的男人啊）。但现实是残酷的，『银月之书』与同期近似题材的作品相比（『灼眼的夏娜』等），并无突出和过人之处。五卷长度便被腰斩，枯野瑛也随之



沉寂了下去，并且关闭了自己的个人博客。

然后，度过了稍稍漫长一点的时间。

2014年初，一直给『召唤之夜』系列写剧本的枯野瑛再次尝试轻小说，这次他转投角川Sneaker文库，当年11月，人气和新人无异的枯野瑛配上比他更低调，网上根本搜不到任何信息的插画师ue。本文的主角『末日时在做什么？』就这样不动声色的出现在了各大书店的店头。

恐怕，五年前经历屡屡失败的枯野瑛，并没有对自己的复出抱有太多的期望。他不再像『银月之书』般，在作品里加入大众要素与市场妥协，而是痛痛快快写一个又虐又文艺的故事，从剧情展开到角色塑造都十分随性。唯一听从编辑的地方就是标题，在“希望能给读者留下深刻印象”的要求下。枯野瑛搞出了这个超长的，一看就像废萌作的标题。但这种市场上随处可见的长标题和ue一流的插画都没帮上什么忙。两卷之后，『末日时在做什么？』就因为凄惨的销量即将被腰斩。



幸好，作品出人意料的绝佳口碑起到了作用。在没有被大众读者接受的同时，『末日时在做什么？』在资深读者的群体中获得了很高的评价，自发传教的读者逐渐提升了小说销量。荣获了2014年下半期轻小说爱好者Twitter评选第3名，让作品摆脱了被腰斩的命运。紧接着，量变带来了质变，2015年进入高潮部分的『末日时在做什么？』更是拿下了轻小说爱好者Twitter评选上半期和下半期的双料冠军和『这本轻小说真厉害！2016』作品部门第5名，新作部门第2名。销量也有卷均6万多本，在文艺向轻小说中算是不错的成绩。不仅成功出版了第二部，完成了枯野瑛长篇连载的心愿，还在今年四月实现了动画化。

在『末日时在做什么？』的后记里，枯野瑛曾如此说道：

如果世间真有时光机的话，想乘上它去见十二年前的自己。

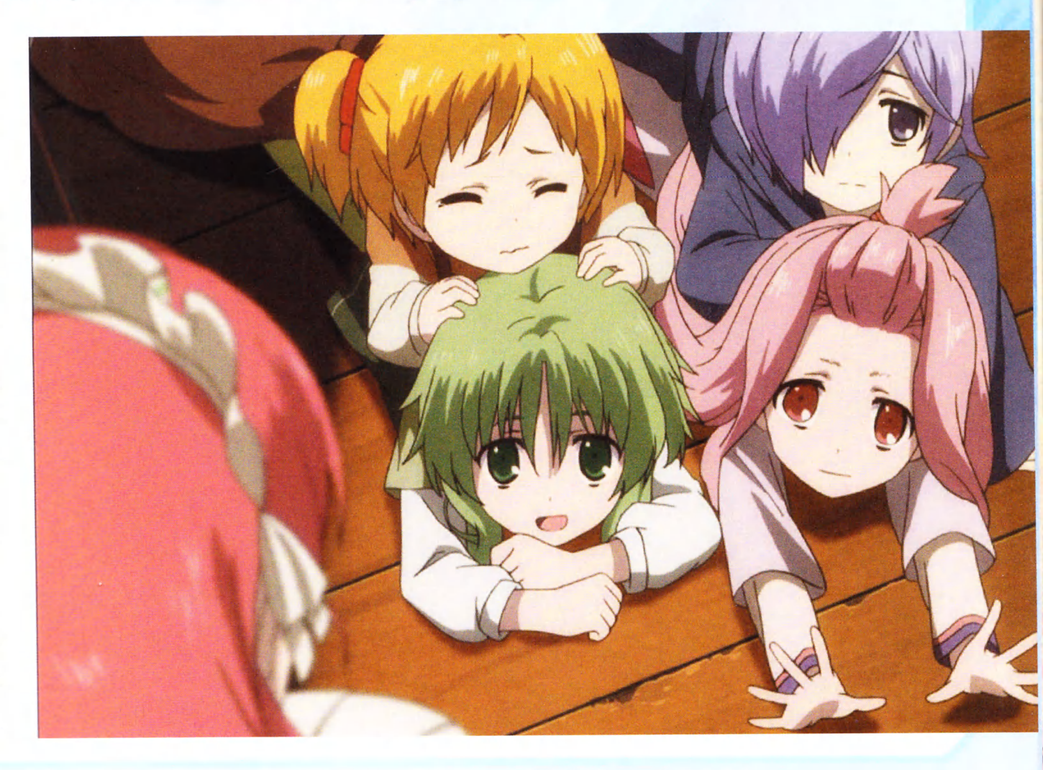
那时候的我，每天就像待在深夜家庭餐馆的饮料间不断尝试着调制最美味的鸡尾酒般，追求着伟大的作品。一旦调试出自己满意的味道，便回到自己的座位，打开笔记本，认真地玩起了扫雷。玩腻了的话，就换成蜘蛛纸牌。总是在不知不觉间就玩到了天亮，这就是当时我的标准的作家生活。

如果能去拜访年轻时代的枯野瑛的话，想对他说以下的话。

喂，我是十二年后的你哦，想给你提个建议。

你刚刚丢在硬盘深处的幻想世界的企划，千万不能扔下不管了哦。这本书将来可是会成大气候的，即使你将会无数次得想要放弃，甚至我可以告诉你，未来将尽是挫折。但是，未来你还是能很好得完成它的。在那本企划书里所写着的那个饥饿的似乎要择人而噬的女主角，只要稍作修改，也是能再次登场的。

这篇后记字里行间充盈的庆幸感并非是故作姿态。作为一位从写游戏、漫画的小说版（某



种意义上，这种小说版完全是没营养纯凑数的存在）入行的作者，枯野瑛不可能不清楚市场的残酷。也许是不愿妥协，也许是妥协了也无法成功。总而言之，他坚持住了自己的风格。然后，在许多年后的某一天，过去的企划终于被市场认可。这种在看不到希望的长路上狂奔最终获得 GOOD END 的故事的确需要一点运气。不过，对枯野瑛来说，美好的结果固然重要，美好的过程才是更应该追求的，正如『末日时在做什么？』这部作品所表达的那样。

尔后，时光流逝



你要去斯卡布罗集市吗？
欧芹，鼠尾草，迷迭香和百里香，
代我向那里的一位女孩问好，
她曾经是我的真爱。

——『斯卡布罗集市』



使用名曲作配乐，在 ACG 作品中十分常见。比如绝大多数 80 后玩家都玩过的著名 FC 游戏『绿色兵团』，就拿法国国歌『马赛曲』与美国国歌『星条旗』作为关卡音乐。又比如绝大多数玩游戏的人都接触过的『俄罗斯方块』，如果有幸玩过 Gameboy 版，我们会发现里面有一堆俄罗斯民歌。

不过，作品也得至少有名作的水准，才能在借用名曲的同时获得最大的效果，否则反而会被名曲的光辉弄得自惭形秽。在这点上，笔者还是很佩服『末日时在做什么？』的监督和田纯一的。动画开篇，他就给威廉与柯朵莉相遇的章节配上了『斯卡布罗集市』这首曲子，一改原著里略显沉闷的氛围，把忧伤度直接提高了几倍（笑）。如果说『马赛曲』配『绿色兵团』是题材上合适，俄罗斯民歌配『俄罗斯方块』是气氛上合适（游戏的作者是俄罗斯人），那么『斯卡布罗集市』对于『末日时在做什么？』就是全方位的合适。斯卡布罗这个地方是真实存在的，也真的有过著名的集市。从 12 世纪到 17 世纪，来自英格兰、丹麦、挪威、波罗的海各国以及拜占庭的商贩在每年的 8 月 15 号聚集在这个英格兰的沿海小镇上，举行一场长达 45 天的集市。在原始的民歌版本中，歌曲的内容借集市之名，描写了歌唱者让听者去斯卡布罗集市捎个话，男方要求女方给他做一件不用针线和没有接缝的亚麻衬衫，还要在没有水的井里洗过，在寸草不生的土地上找个荆棘晾干。



女方要求男方在海水和沙子之间买一亩土地，并且用羊角犁地，用胡椒播种。如果这些不可能的要求都能满足，分手的两人就能圆重归于好。表面上看，这似乎是两个傲娇在互相刁难，不过“欧芹，鼠尾草，迷迭香和百里香”这句歌词却颇为让人疑惑。在这首民歌诞生的时代，这几种植物都有明确的属性——欧芹：消除痛苦、鼠尾草：力量、迷迭香：忠诚而持久、百里香：勇气。如果仅仅是两个傲娇对唱的话，似乎也谈不上什么消除痛苦、忠诚持久，似乎也不应该用以“黯淡、忧郁、失落”为特点的多利亚调式唱出来。因此，民歌还有另一种解释——歌唱者和伴侣阴阳相隔，其中的一方甚至是双方早已死去，因此才提出种种不可能实现的事情，表达心中的悲伤和把不可能的任务作为人生寄托。

说到这，相信读过小说和追完动画的读者已经明白『斯卡布罗集市』与『末日时在做什么？』的契合了。枯野瑛在这部作品里可谓文





艺风全开，主角威廉有着极为普通的名字（威廉这个名字的烂大街程度大概相当于中国的李梅、王军）和极为不普通的人生。500 年前，人类与各种亚人种生活在大地上，双方为了争夺生存空间不断战斗着。威廉作为一名没有才能的战士，努力到极致也只成为了准勇者。然而，他这位准勇者拥有正牌勇者不具备的特殊技能——调试圣剑。因此也有了和巨大的敌人“星神”战斗的力量。在一场和星神的战斗后，名为“黑烛公”的星神被击败，威廉也中了石化诅咒，被埋藏在不为人知的地方。500 年后，他被人挖出解开了石化咒语，却发现世界已经发生了翻天覆地的变化。人类被横行地面的“十三兽”灭绝，残存的各种亚人种跑到悬浮大陆群上苟延残喘，还要时刻防备着“十三兽”的袭击。

若是传统式的异世界奇幻小说。作为穿越者，又身负调试圣剑技能的威廉。必定会活用他的技术带领悬浮大陆的亚人种们反攻大陆，夺回生存空间。枯野瑛却为了防备这种可能性





和蓝发少女柯朵莉互生情愫，煽情点主要是“安稳的日常生活”与“成为兵器随时可能上战场的少女”的矛盾。

到了第二卷，柯朵莉走上战场，威廉的心境转为担忧。故事转入『星之声』般的相思段落。枯野瑛使用大量的侧面描写来描绘两人不安的心境（主要是威廉的）。剧情一波三折，先是接到战败消息以为珂朵莉牺牲，继而发现柯朵莉安全归来，然后柯朵莉因为魔法使用过度生命垂危，最后再让思念战胜病痛，珂朵莉奇迹般的苏醒。在折腾读者这个目的上，枯野瑛可谓绞尽脑汁。

事不过三，当虐心的花样用尽，大家都觉得枯野瑛要无计可施的时候。柯朵莉在第三卷中却毫无征兆的战死，并且直到故事结束也没有再出场。看着后两卷中不断放出的新设定，我们才明白，这个看起来是威廉和柯朵莉的故事，究其根本还是人与自然的故事。

“十三兽”和“星神”这两种人类之敌才是

的出现，特意给威廉追加了“身体已经破破烂烂，战斗过猛就会晕厥”的设定。在故事里，这位准勇者似乎已经失去了往日的血性和勇气。只是缩在六十八号悬浮岛的奥尔兰多商会第四仓库里，无微不至的照顾着身为兵器的“黄金妖精”们。

“黄金妖精”是在久远的过去死去的，还未形成自主意识的孩童灵魂的凝结体。她们会以孩童的样貌出现在森林中，随着成长逐渐想起前世的记忆，这些记忆会与现世的人格冲突，控制不好就会身体崩溃。因为拥有人类的外貌，故可以勉强操控人类遗留下的圣剑。悬浮大陆群便是依靠这些操控圣剑的少女抵御来袭的“十三兽”。无能为力的男主角，身为消耗品的女主角。颇有世界系风格的设定似乎注定 BAD END。但枯野瑛却不满足写一出三幕式的标准古典悲剧，而是在短短的五卷之中花样喂药，力求推陈出新，写出谁也没见过的悲惨命运。

第一卷中，威廉与黄金妖精们相遇，并且





构成人类的根本。很久很久以前，星神抵达了这个世界，一些星神厌倦了旅途，把自己的身体作为壳，以世界里原有的“兽”为灵魂，制造出了人类。岁月流逝，随着人类的不断繁衍，灵魂的份数越来越多，包裹或者说抑制灵魂的“壳”却是源于星神，总量无法增加。于是人类身上的“壳”越来越薄。发现了这一点的人类试图拯救自己，便选拔出了勇者，用“大义”的名义驱使勇者打倒星神，试图取得星神的尸体后制造更多的壳。可惜星神被打倒，人类所持有的技术却不足以或者说来不及实现造壳的计划。随着临界点的到来，兽从人类的身体中溢出，为了把大地恢复成原本的模样吞噬一切。

这个设定颇有环保主义的味道，为了生存扩张的人类最终毁灭于自己的扩张。枯野瑛的设计实际上是在为故事的主题“珍惜平日的每一刻”服务。毕竟在威廉的回忆中，他努力成为准勇者与星神战斗并没有如他所愿般保护爱尔梅莉亚，反而间接导致世界的加速崩溃。既然“人类命运”这些宏观事物不值得奋斗，那么追求生活中一点一滴的幸福就成为理所当然。在故事中，枯野瑛给读者留下最深印象的地方不是战斗场景。而是间隔了 500 年的孤儿院和看护机构中吵吵闹闹的日常和都快成为人生寄托的奶油蛋糕。

『末日时在做什么？』的高明之处在于，枯



野瑛娴熟地使用插叙手法（『银月之书』里练得很熟练了），前半程把威廉对 500 年前的回忆和浮空岛的生活穿插在一起，造就了奇妙又颇具沧桑的时空感，威廉就像一个被世界遗弃的旅人，突兀的存活在 500 年后不属于自己的世界中。后半程剧本 180 度转弯，威廉的主舞台回到了 500 年前的世界（尽管是模拟的），

浮空岛的生活反倒成了怀念的记忆。一正一反合在一起，让人模糊了时间和世界的界限，凸显了“活在当下”的价值。

枯野瑛曾言：“我喜欢在回去从头读起时，可以让人伸手拍在额头上惊叹‘原来这里有那种含意啊！’的故事。”从这个角度说，『末日时在做什么？』是十分成功的，例如圣剑是由各种微小又没有实际意义的能力拼合而成这个细节，不正是日常的美好的一种体现吗？威廉能调试圣剑恐怕也是因为——他是勇者队伍里最能倾听他人言语的一位吧。

可惜 SATELIGHT Inc. 制作的动画版为了作品效果，从截至发稿时的进度和节奏上看，大概只会做小说的前三卷，没有揭露埋藏着更多秘密的后两卷，细节上的前后关联便无法全部体会了。有机会和兴趣的读者最好还是找来小说读一读，才能更好的了解本作设定与世界的全貌。况且，续作『末日时在做什么？再一次就好，可以再见面吗？』也已经连载了数卷。不读上一读的确是种遗憾。





What do you do at the end of the world? Are you busy? Will you save us?



末日时能做什么？

至少，我也希望自己不用消失，也想让别人记住。我也想留下羁绊啊。

——『末日时在做什么？』

终末なにしてますか？忙しいですか？
救ってもらっていいですか？
●毎週水曜日深夜1時5分よりTOKYO MXほかにて放映中

柯朵莉与“兽”战斗后的这句自白让很多人为之动容，为什么十几岁的少女要为世界的命运负责并且献出生命呢？这种极端的比对无疑可以极大的增强故事的悲剧性。在 ACG 中，像这样以主人公与女主角为中心，并且两人的关系与世界危机紧密相连的作品被称为世界系。

世界系的代表性作品有很多，譬如『最终兵器彼女』、『伊里野的天空、UFO 之夏』和『星之声』。不难发现，这些作品都喜欢用战争作为故事的舞台，女主角往往要和各种各样的敌人交战。这是因为世界系从定义上昭显个人与世界的直接联系，实际运用中这种联系却主要体现在个人的渺小和世界的庞大的对比。那么战争这种又野蛮又暴力还不讲道理的行为就十分合适了。当涉及到种族的生死存亡，少女被当成兵器，走上战场至少有逻辑上的合理性。

并且因为世界系的落点最终会放在人的身上，强调的是比起整体的目的，个体的幸福也愿望也不应被忽视。所以作为背景的战争一般不会明确的指出胜败，换言之战争的胜败对于世界系要表达的内核是无关紧要的，反倒是战争残酷一点，更有助于强调和表现个体意愿的重要性。所以，与其说世界系容易出悲剧，倒不如说因为作者们想要写悲剧，所以选择了世界系 + 战争的舞台（不想写悲剧的话，一般会用天灾做背景）。枯野瑛在『末日时在做什么？』设计的无解局面也是直接告诉读者——当挣扎无用的时候，不如想想对于自己，什么才是最重要的事情。

有趣的一点是，因为世界系需要在日常的场景中营造悲伤的气氛。故而创作过优秀世界系作品的作者几乎都是以文笔 / 画风佳为招牌。『最终兵器彼女』的画风虽不美型，作者高桥真的画面表达力却是业界公认的，他的画面大多时候犹如笼罩了一层薄纱，突出了故事的梦幻感。在关键情节处又往往采用新锐的艺术表达手法（再说就开车了），让人物的行为带给读者实弹般的感触。『伊里野的天空、UFO 之夏』的作者秋山瑞人更是靠着这本作品一举成名，对于人物情感细致真实的描摹和弥漫着水色的故事给读者留下深刻的印象。枯野瑛自然也是如此，『末日时在做什么？』的很多段落乍看上去十分啰嗦，明明有更重要的主线不写，偏要去转移话题写什么配角们的日常。实则这种安排是为了让读者和主角的心境合一，但凡枯野瑛使用这种手法。都是某个重要角色的生死未决。可生活还要继续下去，于是其他角色一边带着担心，一边故作正常继续着每一天的日常。例如柯朵莉三人去十六号岛出战时，枯野瑛为读者展示的是威廉带着缇亚忒去检查，一路上有很多细节显示威廉心系珂朵莉，可是在缇亚忒面前也不能表现出担心。读者此时因为不知道战斗的结果，故而也一颗心高高悬起，完美的达成了作品内外的合一，营造出作品特殊的氛围。

那么，绝大多数以虐收尾的世界系到底想要表达什么呢？笔者以为，是一种对于上进的绝望和随之而来的安抚。

大仲马在『基督山伯爵』中曾言：“人类





的全部智慧都包含在两个词里面——等待与希望。"想一想我们这一代人生活的年代，天朝是越来越好的。二十年前的我们只能在街边买盗版盘，十年前的我们从网上下载盗版视频和游戏，现在的我们随时点开手机都能收看到正版的新番，收入的增加也让原本69元就觉得贵的要命的游戏，现在200元也能眼都不眨一下便喜+1。二十年前我们大都是骑着自行车，十年前很多家庭都有了私家车，现在呢？私家车上路都已经觉得拥堵，公共交通逐渐通到了家门口。所以，我们对于生活是有一个向上的期望的，是有"明天总是会比今天过得更好的"积极心态的。

但是世界系发端的日本呢？1945年二战结束，日本自一片废墟复兴，到了80年代，汽车、电子产业全面压倒美国。早已做到想买车就买车，想有什么高科技设备就有什么高科技设备。再然后，就是广场协议和经济崩溃。世界系的这帮代表创作者们，大抵都是70、80年代生人。



生活对于他们来讲，从小时到成人并没有显著的变化。可以说，生活对于如今的大多数日本年轻人来说，就像我们的国有企业员工。每天一睁眼就能看到自己三十年后未来的模样。阶级上升的难度堪比鲤鱼跳龙门，维持现状也不会很痛苦。反正社会发达，精神和物质上的需求只要不过分，也能快乐的活一辈子。那么何必还要反抗，不如躺倒享受。在世界系的作品中，战争/天灾对应的便是现实中的社会，无力的男主角对应的便是上升无望的读者群，可爱可怜的女主角则是他们原有的人生希望。换言之，把世界系的恋爱故事替换一下名词，就变成了——希望破灭我无能为力，这个世界实在太残酷。

那么？这样的想法是错的吗？不，这样的想法并没有什么问题。

因为社会的发展是有阶段性的，历史告诉我们，在工业革命到来之前，无论是西方还是天朝。社会的总生产力都是有上限的。抵达上限就是马尔萨斯陷阱，必然会出现战争来让整个系统回归平衡。『末日时在做什么？』设计星神的壳有总量上限，未尝不是对历史的一种寓言化。古人云："大乱之后必有大治"。悬浮大陆群上各族的和睦相处，未尝不是上次大灾后有足够的资源供亚人种分配。经过500年的基本和平，枯野瑛也指出各种暗流已经开始在悬浮大陆上涌动。



既然在工业革命前，社会的总生产力是有上限的。那么工业革命后呢？得益于接连的技术革命，我们似乎已经摆脱了马尔萨斯陷阱，至少粮食的产出足矣养活世界上所有的人。但如果技术不能持续革新（现在就陷入了一个相对的停滞期），那么生产力的上限终究会达到。到时候天朝也会如日本一样，陷入二十年不变的稳定社会中。待到那时，起点上穿越成王的网文反倒会被读者纷纷放弃。因为太遥远的希望不具有真实感，只会成为梦幻。像世界系乃至如今日本文学那样，放眼于现实。歌颂身边微小的幸福的作品反倒会成为主流——毕竟，这种希望看起来还比较容易实现一点。

况且，努力去爱身边的人本就是世间的真理。活在当下不是燕雀安知鸿鹄之志，而是每个人都有追求不同幸福的权利

所以，末日时能做什么？

做你真正想做、无愧于心的事情就好了。▲



□文/冬目昇　□责编/稗田　□美编/塔

存在于优美舞池中的竞技

浅谈漫画『舞动青春』

舞池中舞动着的，光芒四射的舞者，那是完全不属于他的另一个世界。

但是，他的目光，他的心灵，却被那散发着耀眼光芒的舞者们所深深吸引。

“如果能够跳出那样的舞蹈该多好？如果能哪怕站在那被众人目光所注视的华丽舞台上该多好？”他这样想着，呼吸急促着。

那是改变他平凡生活的契机，是能够让他不再平凡的可能性。

所以，他鼓起勇气，向前迈进；

走到了那群遥不可及的，拥有梦想的舞者之中：

成为了又一个“拥有梦想”的舞者。

在舞池中谱写着属于他的青春乐章。

这是『舞动青春』的故事，存在于舞池之中，以舞为躯，以青春为骨。

伴随着汗水的散落，散发着热血与激情。

这是成长与蜕变的故事，诞生于不经意间的，回头一望。



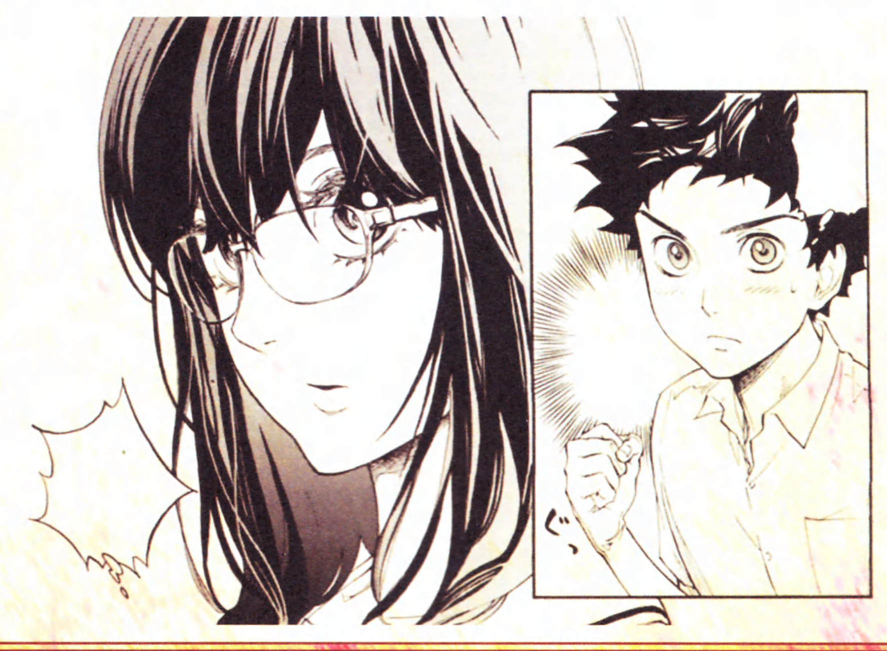


竞技体育中的舞蹈

“竞技体育漫画”——作为少年漫画的一个重要分支，该题材在日本拥有许多优秀的作品，甚至。而其中的大多数作品，都是以“棒球”、“篮球”、“足球”、“排球”等读者们耳熟能详的竞技体育项目为主。毕竟，这些运动，规则简单，器材便宜，而且易于上手。是几乎每个学校都会去开展的体育教育。参加这些体育运动的人，即使没有什么基础，也可以直接参与其中并轻松体会到快乐的体育运动。

与这些运动相比，漫画『舞动青春』中所选择的，是并不被大多数人所熟悉的，被称为“体育舞蹈”的“国标舞”。这项运动，别说关注它的人数，就连大致了解它规则的人，恐怕都少之又少。

但是，“少之又少”并不代表人们对它没有印象。至少，提到“男女牵手抱在一起跳的舞蹈”，大多数人的脑中都会出现属于自己的“画面”的。这些画面，可能产生于某场不知名的演出，某个偶然看过的综艺节目，某集自己喜欢的电视剧，某次气氛热烈的 party...... 只是，人们并不对它有太多了解，甚至会认为这只是一种表演或者“上流社会”的种种交际方式之一。而在广场舞泛滥的现在，将其认为大爷大妈打发无聊时间所跳的众多广场舞之一的，一定大有人在。



『舞动青春』作品中的男主富士田多多良，在因为偶然进入到舞蹈教室之前，对于国标舞这三个字，可以说是一无所知。在他的典型的片面印象中，所谓的舞蹈，是上流人士的奢侈爱好。这样的他，能够与这项运动邂逅，完全是因为自己在对未来迷茫的时候，视线偶然停留在了一张“国标舞蹈教室”的宣传单上。正是这短暂的视线停留，将其认定为“想尝试却因为害羞而很难说出口的正当年纪的男孩子”的职业舞者仙石，自顾自的将其带到了国标舞蹈教室之中。

在舞蹈教室，多多良见到了自己曾在白天见过的同校女生花冈雫。在看到她对舞蹈的认真态度之后，在得知其一直都在为了舞蹈而拼命努力之后，多多良的内心，受到了前所未有



的冲击。那是夹杂这对追逐梦想之人的羡慕，嫉妒以及对自身的自卑……多种感情融合在一起的，极其复杂的心境。这样的他，如逃避一般，自顾自的离开了舞蹈教室。

不过，一切并没有因此而结束。在舞蹈教室的所见所闻，无疑在他的内心深处留下了极其深刻的印象。

很多事物，可能不被大多数人所喜欢，但是，如果去接触，自己会被其中的某些东西吸引也说不定。所以，尽管开始的方式很奇怪，偶然接触国标舞的多多良，在看过舞蹈教室员工珠纪偷偷塞给他的，仙石的比赛碟片之后，多多良对国标舞产生了浓厚的兴趣。并在激烈的心理斗争之后，开始了国标舞的学习。并以此为契机，接触到了很多同龄的优秀舞者。使得其由内而外的，开始发生甚至可以称之为“天翻地覆”的变化。促使多多良改变的原因有很多，其中最直接，最关键的，应该是促使其不断成长的，舞者之间的“竞技”。

“竞技体育漫画”的核心是竞技，多多良所接触到的同龄舞者，即便彼此可以敞开心扉，但依然是彼此会视为“竞争对手”的存在。只是，与自己的“竞争对手”们相比，多多良作为一名国标舞的初学者，基础和经验上的巨大差距是不可避免的。尽管多多良凭借着多年与奶奶一同观看相扑比赛所练就的惊人观察力，。在极短的时间内，便模仿到了清春的代表舞步。这对于一个新人来说，是几乎不可能的事情。而做到了这一点的多多良，受到了包括专业舞者仙石在内的，几乎所有观看到他的舞步的“舞者”们的重视。但即使如此，经验上的不足，基础上的缺乏，使其依然无法简单的缩小这段差距。

因此，多多良要努力，要在竞争中变强，要追上远远将自己甩在身后的众人。这和很多“竞技体育漫画”的主旨是没有多大区别的。”毕竟，“竞技体育漫画”的核心的“竞技”，是人与人之间因体育运动而诞生的战争，是挥洒汗水的，为了实现自己的梦想而努力的，充满着热血情节的激烈对抗。

然而，舞蹈始终是舞蹈。即使和大众所熟知的体育项目同属于“竞技体育”这一个分支，舞蹈依然有着属于自己的独特性。

在“篮球”，“足球”，“棒球”等比赛中，得到的分数是非常直观的。除了犯规，不存在

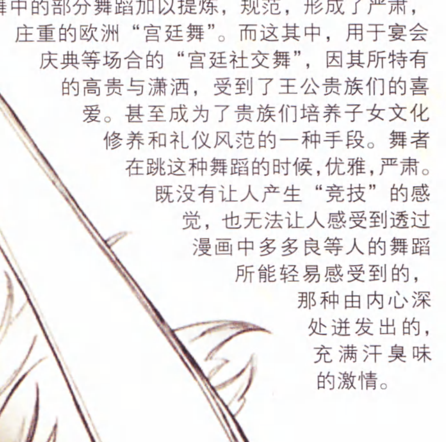
任何主观的，存在争议的得分。但是，舞蹈不同，或者说，国标舞不同。尽管他与其他运动一样是通过参赛选手最终获得的得分决定比赛的胜负，也与其他运动一样需要进行非常严格的训练，需要非常优秀的团队配合。舞蹈毕竟是舞蹈。动作的规范程度，难度系数虽然都是比较直观的评判标准，但是，舞者们对于自身情感的表达，对于所选音乐的诠释，同样是能够左右最终的比赛结果。

毕竟，舞蹈并非单纯的运动，它从诞生之初开始，就是一种通过肢体动作表达情感的行为艺术。

国标舞，源自舞蹈的竞技体育

『舞动青春』中所出现的国标舞，全称为“国际标准交谊舞”，又称“体育舞蹈”。是由社交舞演变而来的，专门用于体育竞技的一种舞蹈。

国标舞的诞生，最早可以追溯到上古时期就存在着的，几乎可以称之为之后所出现的，所有舞蹈起源的“原始舞蹈”。但国标舞雏形的诞生以及被真正的定义，则是近几个世纪发生的事情。几个世纪前，欧洲的一些国家，将流行于民间的民间舞中的部分舞蹈加以提炼，规范，形成了严肃，庄重的欧洲“宫廷舞”。而这其中，用于宴会庆典等场合的“宫廷社交舞”，因其所特有的高贵与潇洒，受到了王公贵族们的喜爱。甚至成为了贵族们培养子女文化修养和礼仪风范的一种手段。舞者在跳这种舞蹈的时候，优雅，严肃。既没有让人产生“竞技”的感觉，也无法让人感受到透过漫画中多多良等人的舞蹈所能轻易感受到的，那种由内心深处迸发出的，充满汗臭味的激情。





无论在哪个国家，哪个朝代，平民们对于王公贵族的生活，总会产生一种憧憬。那是身为一个“普通人”，对自己所完全不了解的荣华生活所产生的好奇与向往。基于这种心理，王公贵族之间流行活动，自然而言的会流传到大众之中。17 世纪中后期，英国首先出现了公共舞厅。其中所跳的舞蹈大多是由王室府邸的舞蹈教师所传授的宫廷舞。然而，平民终究不同于贵族，不计较身份地位，自由自在生活的他们是无法习惯宫廷舞的严肃与拘谨的。他们所需要的，是可以让自己轻易感受到乐趣的，轻松欢快而又充满激情与浪漫的舞蹈。于是，基于群众的需要，舞步简单，形式自由的新式舞蹈被陆续的引进了公共舞厅。 而伴随着欧洲工业化的迅速发展，越来越多的平民开始接触并习跳交谊舞。各种公共场所也陆续出现了跳交谊舞的人群。到了 18 世纪末，法国和英国已经开始出现普遍商业化的公共舞厅，越来越多的人开始热衷于这类舞蹈。而此时，与过去宫廷交谊舞最明显的区别，莫过于女舞者“服装”的改变。熟悉中世纪宫廷服饰的读者，一定都对贵族妇女们那影响活动的华丽礼服印象深刻。宫廷社交舞作为宫廷社交活动的一环，自然会穿着那样的礼服进行舞蹈。而伴随着舞蹈的发展和平民化，舞蹈的服饰也在逐渐的改变成漫画中女舞者所穿着的那种华丽，性感而又不影响活动的服饰。



篮高手』中为了参加全国大赛而挥散汗水的各校篮球队；『足球小将』中一步步成为享誉世界的足球选手的大空翼；『棒球英豪』中努力打进甲子园的“明青学园棒球队”等等。这些作品之中，所出现的所有角色，所有队伍，虽然都拥有属于各自的性格，虽然都散发着其作为队伍所特有的风格。但追求胜利，站在属于自己的“巅峰”的“梦想”是相同的。正是这份对“梦想”追求，使得众多原本互不相识的人产生联系，成为队友或彼此为敌。而追逐梦想的过程，便是彼此之间“竞技”的过程。

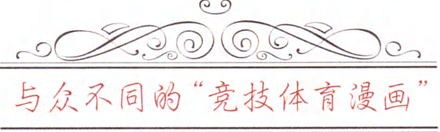
因此，“竞技”二字，几乎成为了绝大多数体育类漫画的核心要素。没有“竞技”的运体育题材作品，就仿佛没有 live 的音乐类 ACG 作品，无论剧情多么精彩，人物塑造多么传神，也还是会让人觉得缺少了些什么。

但是，正如很少会有人将“舞蹈”二字和体育联系起来一样，以“舞蹈”为题材的漫画，即使不存在任何“竞技”元素，也不会让人觉得怪异。甚至有人觉得，将“舞蹈”与“竞技”放在一起，本身就是比较“怪异”的事情。毕竟，“文无第一，武无第二”。舞蹈作为一种“行为艺术”，在复杂的舞步背后，有着舞者所传达的情感。这也使得彼此水平相近的舞者之间的对决，很难单纯的通过“孰优孰劣”进行评价。

“情感”，这是舞蹈的核心。即使是拥有极其规范动作的“国标舞”，也是如此。而将这一舞蹈以“竞技体育”的形式创作成漫画，相较于其他“竞技体育漫画”，是需要寻求不同的道路的。稍有不慎，就可能失去舞蹈自身的特征或“竞技体育漫画”的精髓，变成一部“四不像”的作品。

19 世纪，伴随着工业革命和浪漫主义运动的兴起，欧洲各国之间的文化交流日益频繁。各国所特有的舞蹈逐渐流传到其他国家之中，使得越来越多不同种类的“交谊舞”在世界各地掀起属于自己的热潮。紧接着的 20 世纪，是国标舞诞生的重要年代。1904 年，英国成立了皇家舞蹈教师联合会，由专门的舞蹈家将华尔兹、探戈、狐步、伦巴、快步舞等世界各国流行舞种的舞姿、舞步、方向等要素进行加工和整理，使原本比较随意的交谊舞具有了一定的标准和规范性。并将其公布为“国际标准交谊舞舞厅舞”，也就是漫画中所使用的“国标舞”。

国标舞与普通交谊舞的区别，便是其所拥有的“规范性”，“系列化”。这使其脱离了纯粹的自娱性，增加了艺术感。在漫画的比赛过程中，评委们，以仙石为代表的优秀舞者们对于舞蹈“动作”的点评和对不同舞种舞蹈动作的各自理解，就是来自于国标所拥有的规范性和系列化。不过，即使如此，国标与普通交谊舞的界限依然非常模糊。毕竟即使是身为职业选手的仙石的“小笠原舞蹈教室”，其中也有大量单纯将其视为“娱乐”的叔叔阿姨，最低级的 N 级比赛的参赛者，也大多都是一些几乎没有什么专业舞蹈知识的“完全业余爱好者”。在漫画中，唯一区别于“国标舞”和普通“交谊舞”的地方，大概就是舞者对于舞蹈的态度了。



与众不同的“竞技体育漫画”

参与者对于其参与运动的态度，『舞动青春』这部漫画的漫画的这个地方，其实和很多以其他运动为题材的“竞技体育漫画”并没有多大区别。毕竟，无论什么样的体育运动，不同人对于它们的态度，都是千差万别的。单拿在天朝比较流行的篮球运动来说，就有人将其视为偶尔与朋友一起娱乐的，单纯的体育类爱好，有人则每天进行各种严格的训练，力求和拥有共同目标的队友们一起，在某些比赛上取得好成绩。在竞技体育漫画，大部分角色对于其所参与的运动的态度，都属于后者。毕竟，“竞技”二字，是这类漫画的主旋律。将运动视为单纯爱好的角色，即使出现在这种类型的漫画之中，也绝对无法成为主要角色。

“强烈的竞争心”，这是参与竞技体育之中的角色所必须具备的东西。缺少它，也就缺少了竞技体育漫画作为少年漫画所应该拥有的“热血”元素。所以，纵观所有竞技体育漫画，以“jump系”为主，无疑不散发出弄弄的“竞技”性。『灌



『舞动青春』是“竞技体育漫画”，在运用“舞蹈”进行竞技的过程中，作者没有将“舞蹈是情感的载体”这一特征抛弃，而是选择将融入进“舞蹈比赛”之中。通过描写角色的“情感”，来让观众体会其中所存在的“竞技性”。于是，在平时的训练中，在比赛的前后及比赛的过程中，角色之间充斥着“荷尔蒙”的心理活动，成为了作者着重描写的核心。例如漫画的前期，在看到代替自己与自己舞伴跳舞的多多良的舞蹈之后，因“被一个超级新手盗取了专用的舞蹈步，自己的搭档也被随便地带着跳舞”而激起斗志的兵藤，强忍着腿上的伤痛和冒着被禁赛的危险，充满激情的跳出令全场为之沸腾的舞蹈这段故事，通过详细的心理描写，让读者深刻的感受到了舞者浑身散发的，充满荷尔蒙味道的热血激情。而伴随着这份激情所舞动的舞蹈,更是令所有人都感受到了舞者之间的竞争。

并非通过动作，而是通过舞者彼此之间的心理刻画，来描述舞蹈的“竞技”性的做法，使得原本很难通过“比赛过程”体现竞技性的舞蹈过程，变得能够轻易让人体会得到。



存在的理由：竞技体育漫画中的女性角色

大多数“竞技体育漫画”，都是以“单性角色”为主要角色进行刻画的。毕竟，篮球也好，排球也好，棒球也好，在相对正式的比赛之中，都是男女分开进行的。因此，单一性别的运动社团，单一性别的校园队伍，是理所当然存在着的。相对而言题材较为真实的“竞技体育漫画”，自然也不可能由着性子的改变这一“客观事实”。因此，很多这类题材的作品中，异性角色相较于活跃在运动场上的“核心角色”，要明显“边缘化”一些。由于日本的“竞技体育漫画”大多以男性为主，因此这类“边缘化”的角色，多由女性角色担当。

20 世纪 80~90 年代，日本著名少年漫画杂志『少年 jump』上，曾连载过三部人气极高的“竞技体育漫画”:『灌篮高手』,『足球小将』,『棒球英豪』。这三部作品，是以完全不同的角度诠释“竞技体育”题材的漫画作品。三部作品中出现的女性角色，可以说是对以男性为主要角色的“竞技体育漫画”中，女性角色的存在意义一个比较理想的诠释：在『灌篮高手』中，印象最深的女性角色，莫过于樱木花道恋爱的赤木晴子。她是湘北高中篮球部的经理，负责协助部员的各种活动。这是在体育类漫画中几乎都会存在的角色。主角们，或者社团的其他角色，都会对其产生或多或少的好感，甚至恋情。只是，这份恋情并不会轻易的发展成“恋爱”。她们的存在，更多的是为满是汗臭味的“竞技体育”增添一丝清新的微风。

『足球小将』与众多体育类漫画的不同之处在于，它的故事内容几乎横跨了主角大空翼的“少年”，“青年”，“成年”三个阶段。自 81 年开始连载，直到现在也还是没有结束。可以说是目前为止跨度最长的少年漫画之一。因为漫画中大空翼在逐渐的成长，其身边的女性角色自然也会担当起不同的“职业”。并与故事中的男性角色门发展出各种不同的故事。『足球小将』实在是“太长”了，以至于很多内容，不得不涉及到。这其中，包括恋爱，包括结婚，包括男人之间的“决斗”。但是，『足球小将』始终是在讲述大空翼与足球之间的故事，无法踏入球场的女性角色，在不以“恋爱”为主旋律的漫画中，即使与其中的角色产生联系，也很难成为真正的“主要角色”。

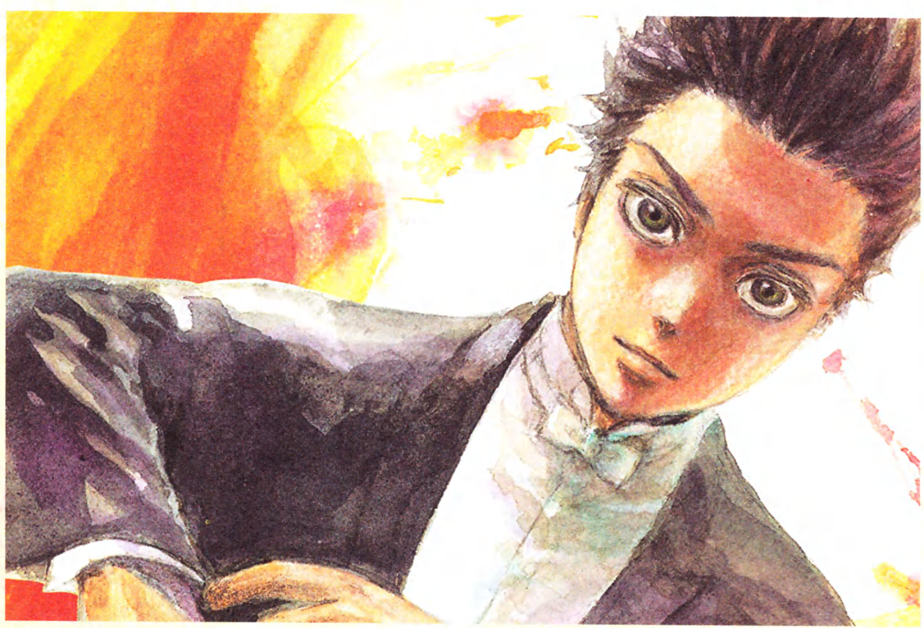
如果说恋爱戏份最多的“竞技体育漫画”，『棒球英豪』绝对算作最具代表性的作品。达也与小南之间有关恋爱的故事，贯穿进整部作品之中，使得这部以“甲子园”为目标的棒球漫画，变得细腻柔软。小南也成为了故事中极其主要的角色，给予达也以依靠，成为达也冲击甲子园的重要心灵支柱。

但是，无论是怎样的存在，她们都没有融入到“运动”之中，只能在场外默默的位运动员们做着自己力所能及的事。这是她们所属漫画题材的限制，是无论如何都不能去改变的“客观事实”。

以篮球，足球，棒球等运动为题材的作品，为了不改变运动的规则，必须将女性角色排除在“竞技过程”之外。而在以“国标舞”为题材的『舞动青春』中，却正好相反。毕竟，国标舞如果不男女两人搭伴，就没有办法参加比赛。

所以，『舞动青春』之中的女性角色，在“竞技体育漫画”中，拥有大多数作品中都很少拥有的重要地位。在这里，她们不再是花瓶，不再只是站在男性角色的背后，默默的付出，而是走到了赛场之上，与男性角色们一起，去追逐属于自己的梦想。其中，既有多多良视为劲敌的，不得不去超越的存在，更有与多多良一起努力的，互相依靠的存在。而女性与男性之间的关系，相较于同性之间，要更加复杂的多。

花冈雫是男主多多良通过舞蹈认识的第一个同龄女生，多多良在她的身上，看到了自己所没有的，名为“梦想”的目标。多多良憧憬她，因为她的可爱，因为她的努力，因为她对舞蹈的热爱，因为她之余自己的遥不可及。于是，多多良想追赶她，超越她，站在她的身边，看到她所看到的风景。这并非“恋爱”，却是只能在女性身上感受到的，极其特殊的情感。这其中，有嫉妒，有羡慕，但更多的是源于自己的自卑。而当这自卑化为前进的动力的时候，所迸发出的拼劲，更是男性的劲敌们所难以诱导出来的。而这，也恰恰是将女性带入竞技之中的优点。



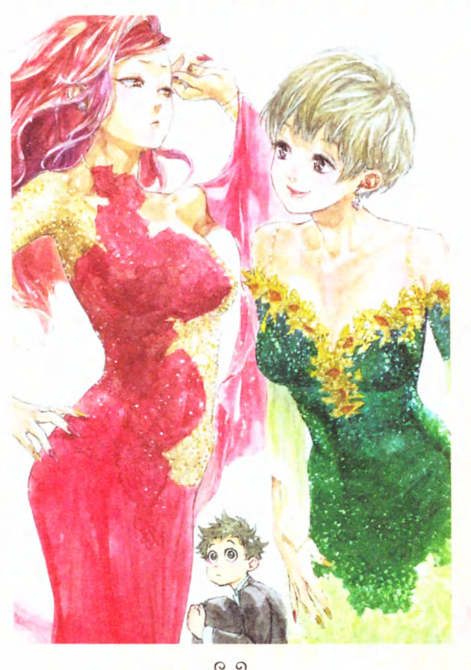
至于其他的女性角色，她们的存在，也或多或少的为多多良的成长，起到了极其重要的作用。这其中，身为舞伴，比多多良的基础好上很多的千夏自不必说，与多多良短暂搭档多抗花冈雫的赤城真子，对多多良所起到的激励，同样不容小视。真子是多多良舞蹈上第一个全心全意去跟随他跳舞的舞伴，也是他出生至今遇到的，第一个愿意去依靠自己的异性角色。真子的存在与雫不同，她最初并非多多良的“劲敌”，而是诱导出多多良的男性荷尔蒙，使其第一次努力去完成一件事的存在。而当这样的存在与自己的男性劲敌贺寿一起，在日后站到自己的对立面时，二人之间由“竞技”所产生的复杂心情，是在其他“竞技体育漫画”中很难存在的。

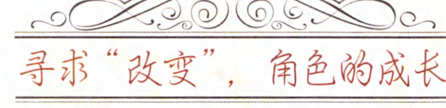
同样在“竞技体育漫画”中难以存在的，便是“异性同伴”。在大多数体育类漫画中，训练也好，比赛也好，胜利的喜悦与失败的失落

生活，几乎都是由同性们一起去参与，去承受的。异性角色们虽然能够为他们加油打气，与他们分享快乐与失落，但终究是存在于比赛场地之外的人。与赛场上的众人所看到的的风景，是存在着些许的差异的。

所以，在以国标舞为题材的『舞动青春』中，围绕着："将异性角色拉到比赛场地之上，让他们一同去感受同样的心情"这一点，是可以创造许多故事的。国标舞的男女组合，是拥有着明确的分工的。男性需要引领女性的舞蹈，女性则需要在配合男性舞蹈的同时，彰显自己的美丽。在这一过程中，男女之间因为性别因素而存在的心理与身体上的差异，是会产生某些分歧的。例如，雫对清春充满好感，清春的眼中却只有自己在不断追求的舞蹈；真子喜欢哥哥贺寿，一直迁就着哥哥那对于自己来说难以驾驭的舞步，而贺寿却自顾自的将其视为真子与自己的"不搭"，一心想与自己憧憬的雫搭档；多多良的正式舞伴千夏则是习惯引导，缺少女性舞者所应有的跟随，与多多良之间存在习惯上的分歧。

『舞动青春』中女性角色的重要地位，是"国标舞"这种"竞技体育"所拥有的，相较于其他题材"竞技体育漫画"的与众不同。这份与众不同，使得这部作品，拥有着"属于自己"的看点。





寻求"改变"，角色的成长

不管又有怎样的特色，作为少年漫画，『舞动青春』和大多数少年漫画一样，其核心依然是在讲述身为主角的"多多良"的成长。只是，多多良和很多少年漫画中的角色不同，他并非"不良少年"，并非从小就热爱某向运动，也并非是在为了谁而努力。他很普通，几乎没有任何特点，是放在路人之中绝对不会被人认出来的存在。

这是在少年漫画中比较少见的设定，确是在其他动画，游戏，轻小说等作品中经常出现的主角。这种主角往往拥有极其平凡的身份，普通得甚至有些透明。但是，他们会改变，因为某次事件，因为某件事或某个人，慢慢变成另一个模样。在『舞动青春』中，致使男主多多良发生改变的，便是其与舞蹈的邂逅。

多多良最初喜欢国标舞吗？答案当时是否定的。一个从未接触过舞蹈的门外派，连进入舞蹈教室都是因为误会而被人强拉进去的门外汉，想要让他在看到的一瞬间喜欢上舞蹈，几乎是不可能的事情。但是，尽管如此，他还是选择了去学习舞蹈，甚至莫名其妙的在头一个夜晚独自跳舞到磨烂鞋子。如果这一切都并非他对舞蹈的喜爱，那么就要从另一个角度去看待了。

多多良为什么会突然如此痴迷舞蹈？

因为他看到了"不一样的世界"在向他招手。

"所有人都在说着，会场中的舞者都在说——'看吧！'，'看着我！'"

这是多多良在看舞蹈教室员工珠纪偷偷塞给他的，仙石比赛的碟片时，从舞者的舞姿之中感受到的。毫不起眼的他，被舞者们由内而外散发出来的耀眼光芒所深深吸引。那是他从未体会过的感受，也是他潜意识里一直都希望去经历的事情。

"如果能有一样，惊为天人的才能该有多好啊……



我并不奢望自己是脑筋一级棒，或者运动万能

哪怕只有，一个也好……

一个能够撑起我的自信心的——

喜欢的事。"

这是多多良在开篇，对自己的迷茫。而当看到身为同龄人的花冈雫对舞蹈的热爱，当看到身为职业选手的仙石在比赛中散发出耀眼的光芒，他产生了希望能够加入到他们之中去的想法。毕竟，如果这样的话，就可以拥有“一个能够撑起我的自信心的——喜欢的事”了。

被这些事所触动的多多良，第一次开始主动的寻求改变。不仅反抗了一直以来欺负自己的不良少年，还鼓起勇气向仙石道出自己想要学习舞蹈的心愿。而初次学校舞蹈就跳舞到将鞋子磨破，也可以顺理成章的理解为他在看到希望之后，开始努力改变的决心以及因自己的改变而产生的亢奋。

只要努力寻求改变，就一定会有所收获。而如果不勇敢的踏出第一步，就什么也没有。没人知道自己究竟适合什么，一切都只有在尝试过后才能有所答案。初学舞蹈的多多良，很快就被仙石发现其异于常人的“观察力”。这是他在家中陪奶奶一起观看相扑比赛练就的，自认为“无用”的技能，却成为了理解能力不强的他，在舞蹈方面的，极具优势的能力。通过这种异于常人的观察力，他可以很轻易的捕捉到舞者舞蹈时的每一个动作，从而快速的学习并提高自己的舞蹈水平。

“异于常人之处”，这是几乎每个少年漫画的主角都存在的“共性”。毕竟，与众人如出一辙的主角，想要简单的出人头地，始终是一件困难的事情。所以：悟空是赛亚人，鸣人体内封印着九尾，黑子则拥有可以让自己存在感便淡薄的“异能”。即使是再不济的诸如『棒球英豪』,『灌篮高手』中没有异常“能力”的主角，作者也会为他们打上“天赋惊人”的设定。

但是，光凭借“异于常人之处”是没有办法出人头地的。少年漫画是要描述主角的成长，再bug的设定也只是为了故事进展得顺利一些。所以，即使拥有惊人的洞察力，『舞动青春』漫画的内容，依然是多多良伴随国标舞“成长”的过程。

多多良切身体会到舞蹈的魅力，是代替受伤的清春，与雫临时搭档所参加的那场比赛。在那场比赛之中，多多良不仅将平日里自己观察清春跳舞所记下的动作跳了出来，还凭借自身的感觉，成功引导着雫，跳出了“即兴舞”。这是他第一次成功的和舞伴跳舞，第一次感受

到观众的视线，第一次体会到“跳舞”的魅力。虽然手忙脚乱，甚至有些惊慌，但是，在凭借自己的感觉跳出“舞蹈”之后，他露出了无比享受的笑容。

他的舞蹈，激起了清春久违的激情。于是，清春强忍伤痛和被禁赛的危险，站在了舞台之上。

“被一个超级新手盗取了专用的舞步，自己的搭档也被你随便地带着跳舞，作为男人，不可能还可以保持沉默的吧？”

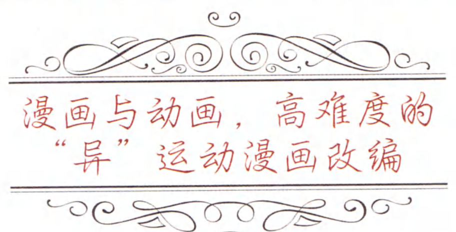
这是仙石对清春的上场，所做出的解释。但是，不仅如此，不仅只是如此，清春在意的是舞蹈，是多多良所跳出的，让人热血沸腾的舞蹈。那是“对手”，是“劲敌”，是自己不得不去面对的男人。这时的清春，可能回想起了，那晚在舞蹈教室中，多多良在为自己加油之后的那句“我也，会努力的。”那是极其坚定的话语，传达着让人不得不去在意的力量。

清春跳舞了，舞蹈是“探戈”，是刚好符合清春此时心情的，充满激情的舞蹈。而在这曲舞蹈之中，伴随着多多良所带来的“挑战”，全力以赴去跳舞的清春，从身体的内部不断的迸发出如火一般的激情。这是多多良第一次近距离观看如此充满魅力的舞蹈，伴随着全场观众的热情高涨，他的内心深处，也有什么仿佛要迸发出来。

在与真子临时搭档，在比赛中帮助真子战胜雫夺回真子的哥哥兼舞伴贺寿之后，多多良升上了高中。此时的他，已经可以挺起胸膛的说自己“喜欢的是舞蹈”了。而在说出这句话的同时，他曾经懦弱的形象就此消失，取而代之的，是一个“拥有自信心的”，“坚强”的舞者。

那之后的多多良，依然在不知不觉的“成长”与“改变”。与千夏的组合，对自己缺点的直面。以及为了变强告别仙石，转入清春的母亲兵藤万里莎的舞蹈教室的做法，都是其改变的证明。而伴随着多多良的改变，他身边的人也在发生着微妙的变化：清春的斗志总是因多多良而燃起，并与花冈雫决定与多多良对决之后再决定出国，赤城兄妹变得更加合拍，更加自信，也开始重视起这名为“多多良”的劲敌来了。

漫画的开篇，所描绘的是“英国冠军”决胜的画面。那是多多良的未来，是多多良“改变”与“成长”的“结果”。是他因邂逅舞蹈，而渐渐开花结果的梦想。



漫画与动画，高难度的“异”运动漫画改编

2017 年七月，由 Production I.G（简称 IG）负责改编的『舞动青春』动画即将播出。至此，这部拥有不错质量的“竞技体育漫画”终于迎来了自己的动画化。IG 公司是成立长达 30 年之久的日本老牌动画公司，而在这 30 年的时间里，该公司为日本动画市场输入了无数优秀的动画作品。比较耳熟能详的，例如『攻壳机动队』，『BLOOD+』，『好想告诉你』，『白兔糖』，『黑子的篮球』，『排球少年』等。而在这其中，『黑子的篮球』，『排球少年』都是原作连载于著名漫画杂志『周刊少年 jump』上的，足以称得上是近几年“竞技体育漫画”代表的优秀作品。

『黑子的篮球』，『排球少年』动画化的成功，使得 IG 收获了不错的口碑。并且在“竞技体育漫画”的动画化方面，积累了非常多的经验。因此，当『舞动青春』宣布由 IG 进行动画化的时候，不少漫画粉丝都表示质量上应该能够得到保证。而从目前公布的几部宣传 pv 来看，『舞动青春』的动画化确实值得期待。

然而，『舞动青春』的动画化，和『黑子的篮球』，『排球少年』等漫画的动画化相比，有着属于自己的难度。究其原因，在于『舞动青春』所存在的竞技性，是很难通过比赛“过程”直观的传达给观众的。

在『排球少年』中，令人印象最为深刻的画面，莫过于翔阳纵身飞跃，扣杀的一瞬间。那一瞬间，伴随着排球直击地面后的反弹，让正在观看动画的几乎所有人都能从中感受到“扣杀”这一动作所散发出来的热血激情。而为了将这一帧画面的气氛烘托到极致，动画的制作人员往往会在“扣杀”这一动作的发生前，发生时，发生后加入大量关于主角的，关于队友的，关于对手和观众的心理描写和表情特写。



这种“精彩画面”制作起来，对于动画公司而言并不困难。因为原作者在创作漫画的时候，都会非常用心的将这种重要分镜画大，画好。并因为漫画的特制，在画面中加入大量关于角色心理的文字。动画公司所要做的，不过是将那几处重要的分镜作为关键帧连在一起，创造足够长度的动画时长，将作者所进行的心理描写以声音的形式加入其中罢了。

但是，这一做法换在『舞动青春』之中，并不一定会有非常不错的效果。毕竟，『舞动青春』所进行的是舞蹈，是很难通过某一动作决定比赛胜负的。原作者在漫画中，为了烘托“舞动”之中所散发的激情，会结合大量分镜，用非常多的文字去描绘角色们此时此刻的心情。

在这里，不得不提到大多数漫改动画都存在的缺点：节奏的拖拉。在漫画家创作漫画的时候，是不会受到动画在“时间”方面的限制的。他们可以在创作分镜的同时，在画面中加入大量的文字。这些文字可能是对话，角色的思考，或者作品的旁白。且因为读者在阅读文字时往往速度很快，偶尔还会略过部分亢长的文字，使得这种做法不会影响漫画的整体节奏。但是，一旦改变成动画，就会马上出现影响作品节奏的问题。究其原因，在于很多这种类型的文字，对于剧情来说都拥有一定的价值，不能简单的删除。这些文字在动画里，是需要变成语言由声优去演绎出来的，受到语速的限制，往往几十字的台词，就要读上稍微长一点的时间。也就或间接导致节奏的减缓。

『舞动青春』同样面临着这样的问题，而由于它缺少“一锤定音”的时刻，这个问题很可能是致命的。试想一下，其他作品在放慢分镜速度，描述角色对话，心理和面部表情之后，都会出现几乎“决定性”的画面让观众高潮，而到了『舞动青春』之中，在伴随着几个华丽分镜和充满激情的角色对话，心理和面部表情之后，直接就是舞蹈的结束以及等待评委打分的“无聊剧情”，或许会让人即将伴随动画产生的激情瞬间减少或消失。如果在几个“关键帧”中加入一些无聊的画面，这种感觉会更加明显。

如何解决这个问题，原作者的做法是将“舞蹈”的竞技转移到舞者之间“心理”的竞技。通过详细的心理描写让读者产生共鸣，配合其充满动感的线条和通过灯光，观众的呼声等元素对现成氛围的烘托，从而达到“热血”的效果。这对于进行动画化的监督而言，处理起来并不容易。究竟能达到怎样的效果，就得看监督自身的功力了。

舞动青春动画化的另一个难点，便是如何去处理国标舞中不同风格舞蹈所创造的不同现充氛围。单以华尔兹和探戈为例：在原作中，无论华尔兹也好，探戈也好，都能以几个华丽的分镜很好的传达出舞者在舞动过程中的激情与热血。但是，现实中的华尔兹和探戈，前者的大多浪漫而优雅，后者则欢快而充满活力。是拥有不同魅力的两种风格的舞蹈。原作中将它们给读者的感受模糊化，尽量突出舞者舞动时的“心情”，以此来淡化两种舞蹈之间的不同。但在动画中，因为有 bgm 和连贯的动作的存在，两种舞蹈所创造的不同氛围是很难被“模糊”起来的。而这其中，究竟要如何将华尔兹的浪漫与“热血的运动竞技”联系在一起，可能是令监督最为困扰的事情之一了吧?

『舞动青春』的监督是板津匡览，这部动画是他作为“监督”的处女作。这几年的日本动画界，开始了新老监督的交替，新监督的大量涌现，在为动画这一行业注入新鲜血液的同时，也不免让人担心他们究竟有没有能力驾驭好“监督”这份工作。毕竟，监督在动画的制作过程中，拥有绝对的话语权。从声优的选拔，到剧情的走向，到分镜的创作，全部都要由监督来决定。一部作品的是否优秀，与很多因素有关，但绝离不开监督的个人能力。

当然，大多数能成为监督的人，都绝不会是动画制作的新人。板津匡览能够得到 IG 的邀请，其自身一定有着丰富的经验的优秀的成绩。





名为青春的梦想

『舞动青春』的名字中，有“青春”二字，所自然而然的是希望通过这两个字，来让读者们产生共鸣。毕竟『舞动青春』是少年漫画。它所面向的人群，大多以青少年为主。它所描绘的，也自然而然是以青少年为主角的故事。

“或许，青春本来就是不完美的吧？”这『灌篮高手』的作者井上雄彦，关于湘北没有在全国大赛上夺冠的解释。而几乎所有人的青春，几乎都向他的这句话一样，总是拥有着某些遗憾。而『舞动青春』这部漫画，或许就是在作者怀念并遗憾自己的青春之后，所诞生出来的作品。

『舞动青春』的男主多多良在学习舞蹈之前的模样，是很多人都曾拥有过的“时期”。没有梦想，没有目标，每天麻木的生活，对未来充满着迷茫和不安。而在漫画中，多多良在邂逅舞蹈后，所表现出来的，敢于追求改变的勇气，也是很多人所不具备的。

正如『灌篮高手』中那句时至今日，依然响彻耳边的“安西教练，我想打篮球”一样，多多良勇敢说出的那句“请教我舞蹈”，正是其得以“改变”的真正开始。没有这勇敢的第一步，多多良也就永远都不会改变。

多多良所映射的，是很多没有勇气去寻求改变的人。他的身上所给予的，是包括作者在内的，众多对青春充满遗憾的人，关于青春的“愿望”。所以，当看到多多良在舞台上自由的舞蹈，并不时爆发出充满荷尔蒙味道的激情动作的时候，有很多人与他一起冲上巅峰，露出微笑，兴奋不已。

青春已经离去，它永远不会回来。曾经的理所当然的日常，在某一天突然变得遥不可及。那是真正的“梦想”，如梦的幻想。无论如何努力，都无法将其实现。或许，这正是“青春”系作品能够持续火爆的原因吧？毕竟，很多人从这些作品中，都能看到自己的“梦想”所散发出的光芒。▲

在矶光雄的名作『电脑线圈』中，板津匡览因本田雄中途推掉总作监的职务而临危受命，负责了20话之后的总作监的工作。并因此而提高了认知度。而其与著名监督今敏的频繁合作，甚至在今敏在制作『造梦机器』的中途离世后被提拔上导演代理，足见其在动画制作方面的优秀能力。更何况，其背后，还有一个拥有无数人才的，名为“IG”的庞大动画制作公司。其作为IG公司的动画监督所制作的动画，在质量上应该是能有所保障的。

在目前所公布的宣传PV中，动画在优秀BGM和分镜的衬托下，果不其然的如IG之前所制作的『黑子的篮球』，『排球少年』一样，运用了大量的3D演出。只是，在前两部动画的制作过程中，3D技术多应用于球场，运动器材，远景的观众等方面上。3D建模们并没有进行过多复杂的动作，也就不存在什么不协调感。在『舞动青春』中，比赛场地上除了主要角色外，还会有非常多的比赛选手。他们因为不是主角，所以不需要耗费资金去认真的塑造。也就理所当然的使用了3D建模进行演出。只是，日本TV动画的3D建模演出的动作往往都比较生硬，很容易让人感受到其中的不协调感。在pv所演示的舞台远景中，这种感觉尤为强烈。





至截稿为止，关于『舞动青春』的动画化，官方并没有给出非常多的消息。这部作品的质量究竟能否在让原作党满意的同时，吸引大量新人观众，一切都只能等到7月动画播出时才能知道结果。

不过，笔者对于IG的漫改动画，还是比较有信心的。

了

描きおろし
イラスト

赤城食谱

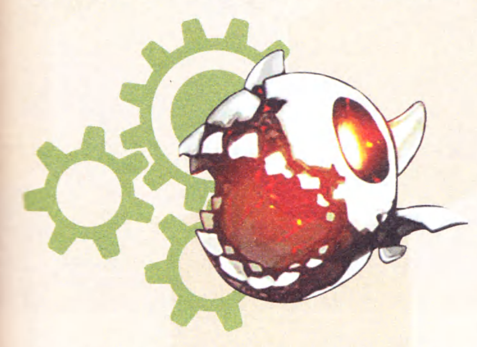
『舰队收藏』舰载机篇 Ⅱ

■文 / Zero601
■责编 / 稗田　■美编 / 塔里

猫科动物进化论

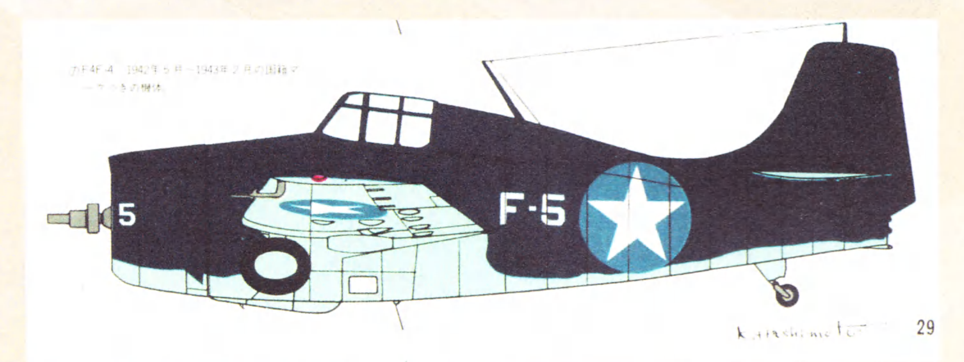
——从“野猫”到“地狱猫”

随着美国航母“萨拉托加”在游戏中的实装，一批美国舰载机也随之实装，这其中便有太平洋战争初期的一代名机——F4F“野猫”战斗机。在此之前，游戏中深海一方的战斗机——深海栖舰战、栖舰战改的原型，便是这F4F和其后继机，被称为“零战杀手”的F6F“地狱猫”。

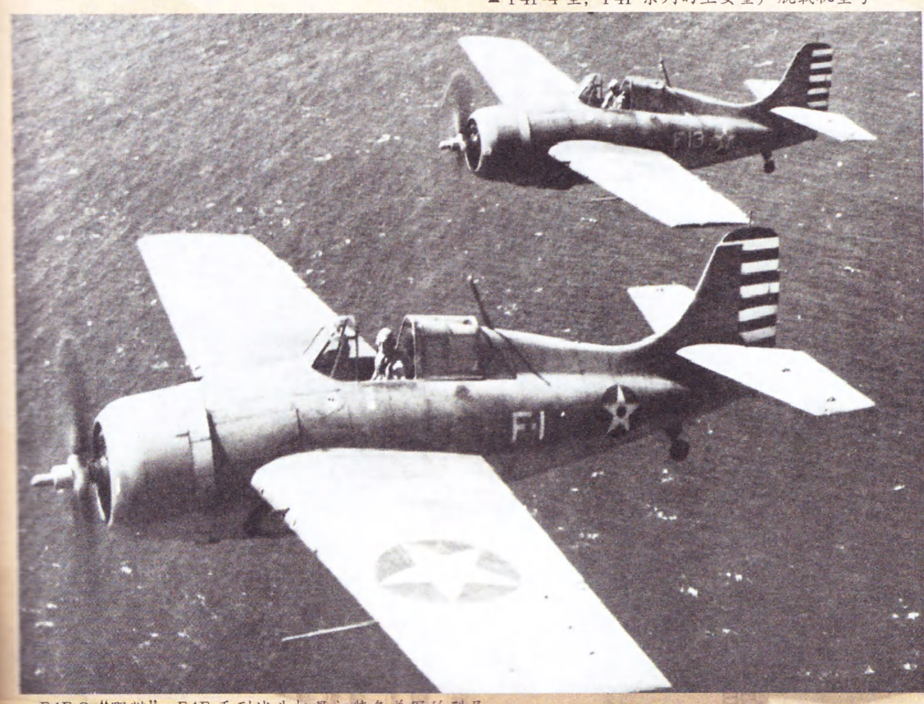




在太平洋战争初期，美国海军的主力战斗机是F2A“水牛”和F4F“野猫”，其中F2A战斗机不仅长得丑，性能还颇为差劲，在实战中成为了零战的猎物，最终被美国人扔进了垃圾堆。而F4F“野猫”则凭借较为良好的飞行性能勉强可以与零战对抗：F4F战斗机在空战机动格斗能力上明显不如零战，但在美军飞行员们普遍拒绝与零战玩绕圈圈游戏的前提下，“野猫”凭借优秀的高速飞行性能，从高空俯冲而下，一击脱离，装完逼就跑。与轻视战斗机防护的日本海军航空兵不同的是，由格鲁曼公司设计的F4F机体结构坚固，防弹性能十分优秀，经常有零战追杀F4F命中机体数十发机枪弹仍然无法击落的战例。最为重要的是，优秀的防弹性能保住了不少美军战斗机飞行员的宝贵生命，



▲ F4F-4型，F4F系列的主要量产舰载机型号



▲ F4F-3“野猫”，F4F系列战斗机最初装备美军的型号



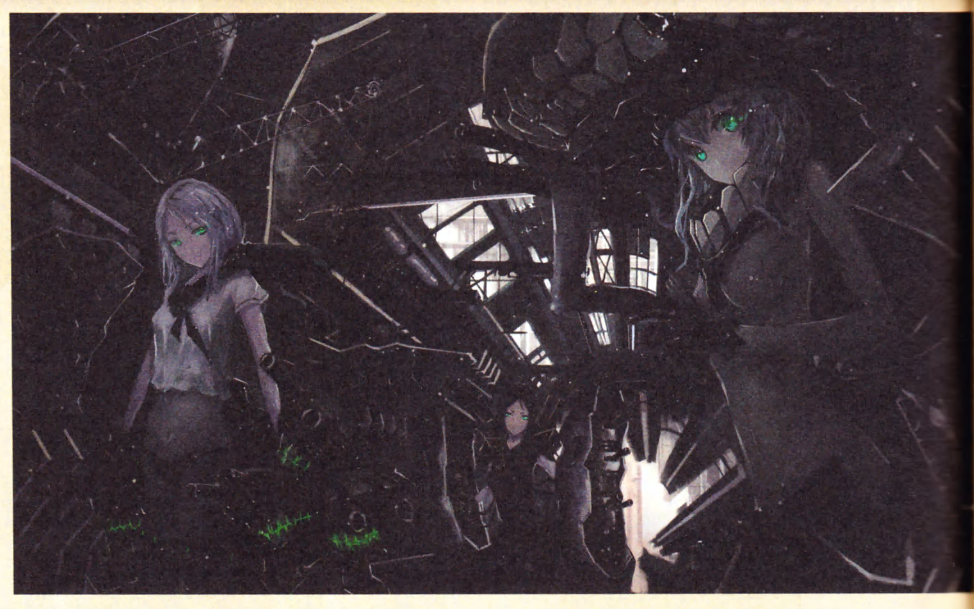


这次空战打输了，可以当作是刷了一波经验，回去换一架飞机依然能东山再起。就这样，在开战初期的空战中不断失败的美军飞行员们慢慢积攒经验，最终把熟练度刷满，他们中的不少人日后都成为了拥有5架甚至10架以上击坠战果的王牌飞行员，再加上新锐战斗机的性能BUFF加成，最终对日本海军航空兵形成了压倒性优势。值得一提的是，F4F“野猫”开启了格鲁曼公司以“猫”命名他们研制的舰载战斗机的历史，从“野猫”、“地狱猫”到日后大名鼎鼎的F-14“雄猫”，格鲁曼“猫群”的进化历程几乎贯穿了半个世纪。

在威克岛战役期间，F4F就显示出了不凡的战斗力：由保罗·普特南少校率领的海军陆战队VMF-211战斗机中队的4架F4F顶着零战的截击和日军军舰的防空炮火，对日军登陆船队发起攻击，投下的炸弹使轻巡洋舰“龙田”和“天龙”都受到损伤、一艘运输舰中弹起火，

海军上尉埃尔罗德的F4F投下的炸弹则击中了“如月”号驱逐舰的后甲板，引爆了该舰的深水炸弹舱，引起巨大爆炸，无人生还（请不要忘记如月）；在中途岛海战中，“野猫”们成功吸引零战与其在低空格斗，给高空的SBD俯冲轰炸机对准三艘日本航母投弹创造了条件，一举改写了太平洋战争的进程；在此后的瓜岛战役期间，进驻岛上亨德森机场的“野猫”们为当地美军艰难地撑起了防空伞，以巨大的牺牲为代价守住了盟军头上的天空……F4F“野猫”和驾驶它的美军飞行员们成为了支撑美国海军航空兵度过战争初期艰难岁月的伟大功臣。

在日本海军还在为零战优异的性能而洋洋自得的时候，美国海军的下一代舰载战斗机、“野猫”的后继者——F6F“地狱猫”已经完成试飞，即将闪亮登场。当时的美国海军原本将由钱斯·沃特公司研制、采用诸多新技术的F4U“海盗”战斗机作为主力舰载战斗机，但为了保险起见、尽快形成战斗力，海军命令格鲁曼公司也同时研制以现有成熟技术为基础的F6F“地狱猫”。俗话说的好，只要动力足，板砖都能飞上天。“地狱猫”在设计上吸取了“野猫”在战场



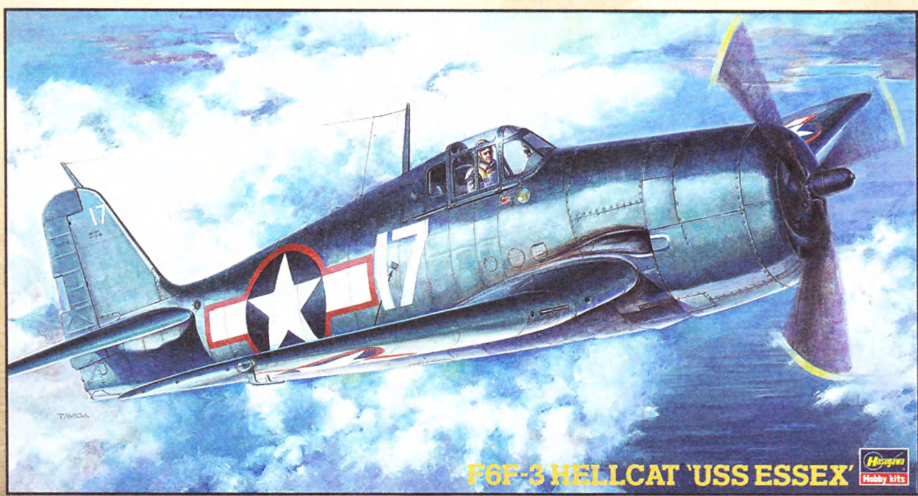




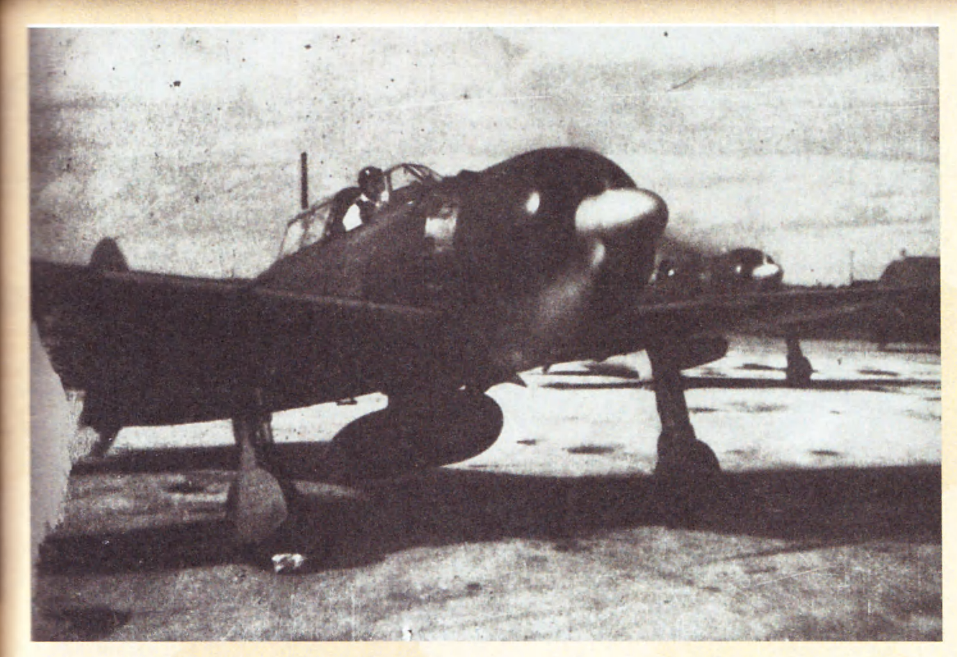
上获得的教训，安装了动力更为强大的普惠R-2800星型引擎（2000马力），虽然F6F的外形并不优雅，但作为氪金大佬的美国提督们凭借大马力发动机，十分粗暴而有效地提升了F6F的机动性能；同时还将“野猫”的中单翼设计往下单翼方向修改，使得飞行员有了更好的视野；为飞机安装密封油箱，驾驶舱则加装了防弹玻璃和全重达96公斤的防弹钢板，防护生存性能大幅提升，其机体整体性能盖过零战一头，可以说是专门针对零战的弱点而生的一种舰载战斗机。在整个太平洋战争中，由美国海军航空兵击落的日本飞机数量为6477架，而其中的4947架击落记录是由F6F所创造的。首批量产型F6F-3于1943年1月开始装备新锐的埃塞克斯级航母首舰“埃塞克斯”号上的VF-9战斗机中队。美军飞行员对这种动力充沛、火力防御都颇为强大的新玩具动心不已，他们开始摩拳擦掌，期待着早日与零战交手，把过去受到的耻辱加倍奉还。而这一天很快就要到来了。

盛宴的开端

从1943年开始，埃塞克斯级舰队航母、独立级轻型航母和F6F战斗机组成了战争中后期美军特混舰队的战斗核心。然而F6F和它的飞行员们还需要刷一下熟练度才能迎接真正的大战，于是，美军选择了吉尔伯特群岛－威克岛一线的日占岛屿来练一下手。开战前，F6F先对群岛周边的日军巡逻机进行了一波扫荡，3架在这一区域巡逻的二式大艇在一脸懵逼的情况下先后被击落，成为了F6F最早收获的猎物。很快，由3艘正规航母、3艘轻型航母组成的美国海军第五舰队朝着吉尔伯特—威克岛方面海域进击了。而日本提督们也没有闲着，联合舰队马上制订了代号为“Z作战”的预定方案，计划在美军特混舰队到来时，集中航母机动部队、潜艇部队和基地航空队，一举击灭美军主力舰队。



▲ F6F-3“地狱猫”舰载战斗机

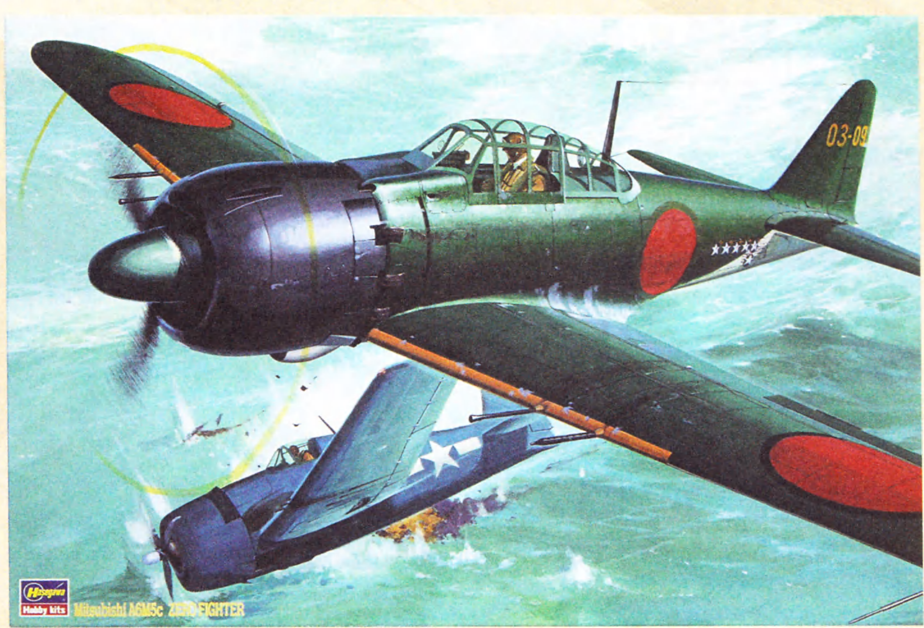


然而作为课金大佬的美帝海军开发出的新型舰载雷达早在100公里外就探知到了这个庞大机群的身影，160架F6F地狱猫战斗机旋即升空迎敌。601空的飞行员们虽然是提督们各种东拼西凑而形成的最后一支可用的舰载机部队，但熟练度却惨不忍睹，多数飞行妖精还是飞行时间不到100小时的菜鸟新手，这样的飞行员再加上落后的飞机，面对熟练度刷满的美军飞行员和全新的优秀战斗机，结果便显而易见了：在马里亚纳的上空，48架零战惨遭F6F的围追堵截，零战飞行员们惊恐地看着头顶这一大群边扔掉副油箱边往下俯冲、像发现猎物的猎犬一般朝着他们扑来的新式美军战斗机，随后便陷入了一场激烈的混战，或者说是一场一边倒的惨烈大屠杀：F6F的6挺12.7毫米航空机枪仿佛死神的镰刀，撕碎零战脆弱的机体，并让这些日本飞机化为一团团火球坠入海中。其中的32架零战成为了美军飞行员的猎物，变成了涂在F6F座舱旁边象征击坠战果的旭日旗标志，日后得以与朋友和家人吹比的资本。

日本提督们眼中战斗激烈、损失惨重的马里亚纳海空战，在美军飞行员的眼中仿佛是家乡举办的猎火鸡大赛一般轻松，而让瑞鹤桑从

驻扎在这里的主力战斗机队，是第22航空战队下属的第252海军航空队，总计编有30架零战。

1943年10月6日，48架F6F组成的机群对威克岛上的日军机场进行了空袭，252空马上起飞23架零战迎击美军战斗机，来自“约克城”号航母VF-5战斗机中队所属的罗伯特·邓肯少尉首开战果，击落2架零战，这也是零战与F6F的第一次交手。但此时的252空还有不少久经战阵的熟练飞行员，作战相当顽强，最终是以损失零战17架为代价击落12架F6F，但美军飞行员得益于F6F可靠的装甲防护，没有一人阵亡。随后增援威克岛的零战和陆攻遭到了大批F6F的截击，由7架零战和7架一式陆攻组成的增援部队瞬间损失一半，只得撤回。美军在这之后还完成了对吉尔伯特群岛上的塔拉瓦岛和马金环礁日军基地的航空扫荡作战，驻扎在当地的零战队根本无力抵抗无论是质还是量都在他们之上的美军新式战斗机，最终被F6F推倒，地狱猫的第一次实战取得了巨大成功。而此时的联合舰队机动部队由于在之前的吕号作战中损失了大半舰载机，掉铝严重还未及补充，再加上时任联合舰队司令长官的古贺峰一提督误判了美军的进攻方向为马绍尔群岛而轻率出击，把特鲁克泊地仅存的最后一点燃油全部用了个精光，在整个吉尔伯特群岛战役中毫无作为，只能眼睁睁看着岛上的陆军守备队被登陆的美军部队悉数歼灭。对于“地狱猫”们来说，这只不过是火鸡盛宴之前的开胃小菜罢了。



▲准备升空迎击美军的零战52型

马里亚纳猎火鸡

面对已经逼到自己所谓的“绝对国防圈”的强大盟军舰队，1944年5月20日，联合舰队司令长官丰田副武发起“阿”号作战（あ号作戦），提督们希望依靠小泽治三郎中将率领的最后一支拥有实战能力的机动部队，去迎战由5个特遣舰队群共15艘航空母舰组成的美国海军第五舰队。小泽中将并不知道自己要面对15艘wo改的残酷现实，按照计划对美军舰队展开了索敌和攻击行动。从大凤、瑞鹤和翔鹤上起飞的第一波攻击队由第601海军航空队为主体构成，在零战的护航下向着美军舰队飞去。


▲被F6F穷追猛打的零战


▲美军海航战斗机王牌大卫·麦克坎贝尔的F6F，取得了击落21架日机的战果


▲马里亚纳海战中，观看 F6F 上演猎火鸡盛宴的美军水兵们




▲马里亚纳海战中空母“大凤”搭载的 601 空所属的零战 52 型涂装



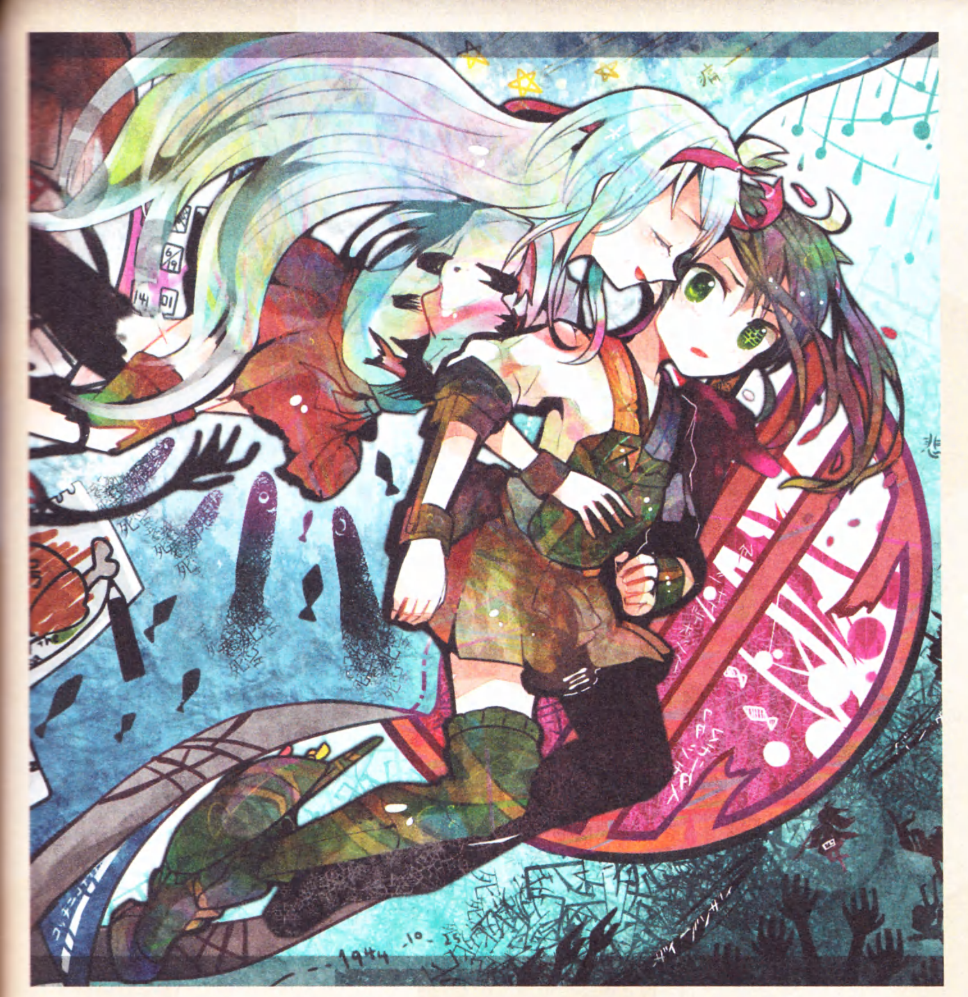


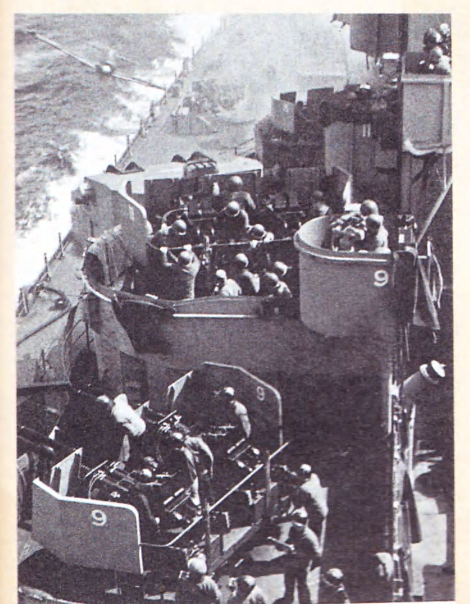
此一看到火鸡就不自觉地产生了恐惧。马里亚纳海战使日本海军彻底丧失西太平洋制海权，舰队主力航空母舰损失惨重，舰载机消耗殆尽，使之无法在 4 个月后的莱特湾海战中派出足够的飞机支援栗田舰队，那个曾经长途奔袭珍珠港、重创美国太平洋舰队而盛极一时的日本海军航母机动部队，最终被美军海空力量所彻底毁灭。

落日神风

马里亚纳海战结束后，提督们规划的“绝对国防圈”被彻底打破，从 1944 年 10 月 10 日开始，由美国海军上将、拥有“公牛”昵称的哈尔西将军率领的美国海军第三舰队仿佛开了无敌外挂一般，横扫了冲绳、台湾、菲律宾一线的日本海空力量，驻扎在当地的提督们无不心惊胆颤、损失惨重。而在日本官方宣传的击沉美国海军 11 艘正规航母的台湾海空战“大捷”中，无数的零战和飞行妖精在爆炸中化为了尘埃。此时的镇守府已经没有更多的飞机和航母去阻挡美军的凛冽攻势了。

而在同年的 10 月 21 日，新上任的第一航空舰队司令长官大西泷治郎到达菲律宾，这位几年前还在中国战场上差点被中国空军战斗机干掉的提督，在了解了前线的战况和自己手头的兵力之后，做出了一个改变了无数零战飞行





▲一架神风零战正冲向战列舰"衣阿华"号的左舷防空炮群

员乃至整个日本海军航空队命运的决定——对美军舰队发起神风特攻作战。大西希望通过这种自杀式攻击，以一人、一机换取美军一舰。然而，大西和他背后那群已经陷入疯狂的提督们根本意识不到，这种让飞行员十死无生的毫无意义的攻击方式，最终耗尽了日本海军航空队的最后一点力量，也给交战双方带来了无尽的灾难。

第201海军航空队的关行男大尉被选为了日本海军第一支神风特攻队的指挥官，10月25日，他率领的特攻队"敷岛队"下属的6架零战带着250公斤的炸弹突入美军第七舰队的护航分队，成功撞沉护航航母"圣洛"号，撞伤其他3艘护航航母。而这场特攻则成为了噩梦的开始：日本陆海军先后投入了1900架各式飞机、4100多名飞行员对美军舰队进行特攻，击沉了包括3艘护航航母在内的54艘各式盟军舰船，同时还击伤了数艘美军正规航母，给盟军造成了严重损失。但特攻作战依然没有阻挡盟军进攻的脚步，军舰上的防空炮手们面对这些他们口中"脑子有病"的日军特攻机飞行员，毫不退缩，撸起袖子就是干，最终把这些特攻机中的大多数送进了大海。

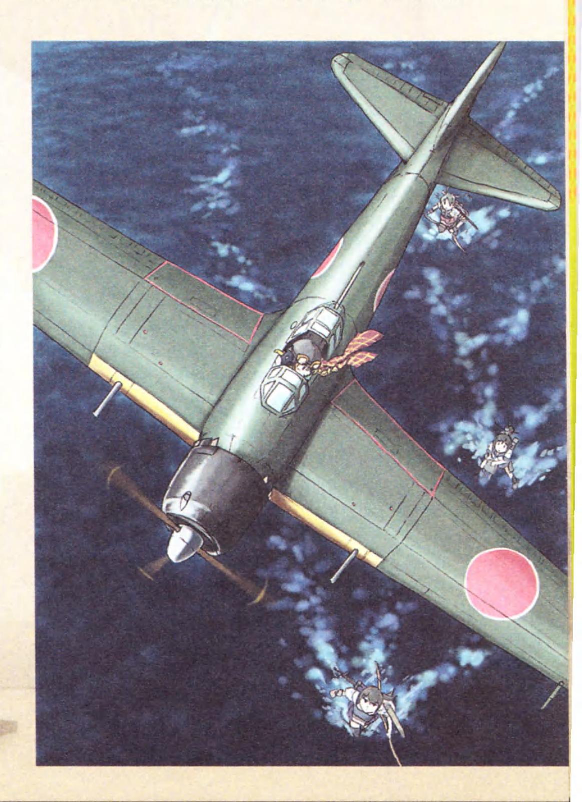
面对这种明显出击就回不来的无意义作战，部分不想白白送死的飞行妖精也不是好忽悠的傻子：有个叫佐佐木友次的海军飞行员，一生参加了8次神风特攻，面对坐在防空洞里指挥他们去送死的上司的要求，他表面慷慨激昂，暗中则打好了主意。第一次执行特攻任务，佐佐木友次兜了几个圈子再返航，借口"和大队失散，没有找到美舰"。战斗机迷失目标，本来也是常有的，上司只得告诉他："已向大本营报告你撞击敌舰，下次攻击时，望你真正击沉敌舰。"言下之意，下次你千万别活着回来了。佐佐木友次表面点头称是，私下还是我行我素。每次征召神风队员，他都踊跃报名，可是每次出发后，他就仗着自己的技术好，找机会溜走，等队友全部送死后，再回到基地。这么一来二去，佐佐木友次8次出击，8次安然返回。而且因为报名踊跃，他甚至得到了几次晋升。每次都光说不练，这让佐佐木友次的上司忍无可忍，决定下次出击时直接密令护航战机把他击落。幸运的是，还没等第9次出击，日本就投降了。于是佐佐木友次大难不死，安度晚年。而著名的零战王牌飞行员坂井三郎也有样学样，在出击后不久就带着自己的下属逃脱。虽然这样做会被人叫做懦夫，但这些都不如自己的命重要，坂井三郎对此有着十分清楚的认识。随着日本战败投降，疯狂的神风特攻作战也终于停止，负责总体指挥的大西泷治郎在投降后第二天就自杀身亡，见天照大神去了。零战的作战生涯，也终于画上了句号。

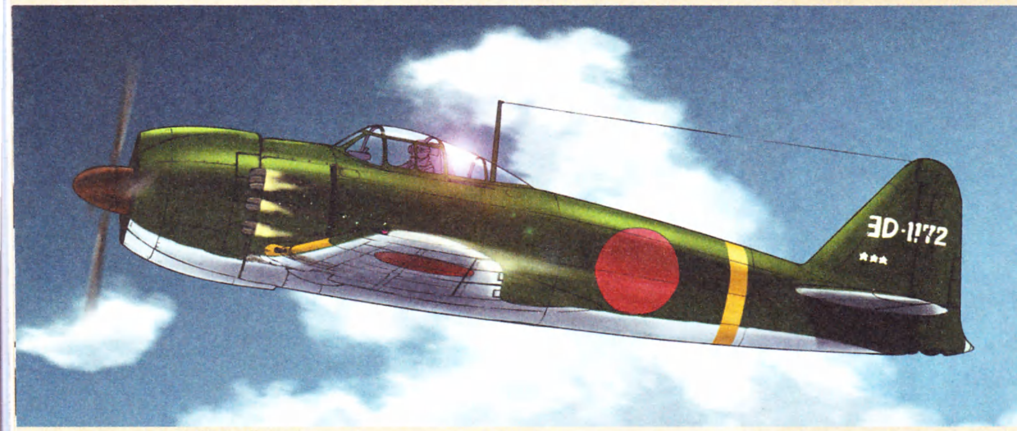
"超级零战"的诞生

——烈风舰战的开发

作为提督们可开发的最为优秀的舰载战斗机，烈风一直是各位提督们的航母机动部队出击时所必须携带的重要舰载机之一，承担着与深海的wo改们争夺制空权的重要使命，也是长期在3-5驻留等待舰娘们上门来玩的小北方最想要留下来的玩具。然而，在游戏中地位极高的烈风舰战，其在历史上的开发过程却是极其曲折复杂，直到日本战败投降、镇守府被B-29炸飞、提督升天之后都没有得到实战的机会。

太平洋战争初期，日本海军的战斗机飞行员们依靠零战优异的机动性能，在与格斗性能较为落后的美英战斗机交手时取得了显著的优势。而看似辉煌的胜利也冲昏了海军军官们的





▲ A7M1“烈风”舰战



▲ A7M2“烈风改”

头脑。当零战的设计师堀越二郎提出为海军继续研制零战的后继机型时，却得到了提督们傲慢的回应：零战是优秀的战斗机，在空战中足以制敌，我们暂时不需要更为强力的新式战斗机。

然而，随着战事的不断推进，在所罗门上空与美军战斗机展开激战的零战飞行员们也渐渐发现零战的格斗优势正在一点点地被美军不断投入的新式战斗机和编队攻击等新空战战术革新所抵消。面对飞行妖精们的抱怨，提督只得要求工厂妖精们开始试制新式的舰载战斗机，代号“十七试舰战”。而就在同一时期，F4F“野猫”的后继机——F6F“地狱猫”的试做机已经成功实现首飞，原本在战斗机开发领域起跑线就领先于人的日本海军，居然主动放弃了优势，为零战飞行妖精们日后的杯具埋下了伏笔。

毫不意外的是，新式舰战自然又面临了和零战开发时相同的困境：提督们又分成了追求飞行速度的一派和追求空战机动性能的一派，展开持续撕逼。被夹在中间的工厂妖精们就是这撕逼的牺牲品。最终，提督们统一了意见，要求工厂妖精开发的新式舰战在必须具有超过零战的机动性能的同时，还要拥有 600 千米/



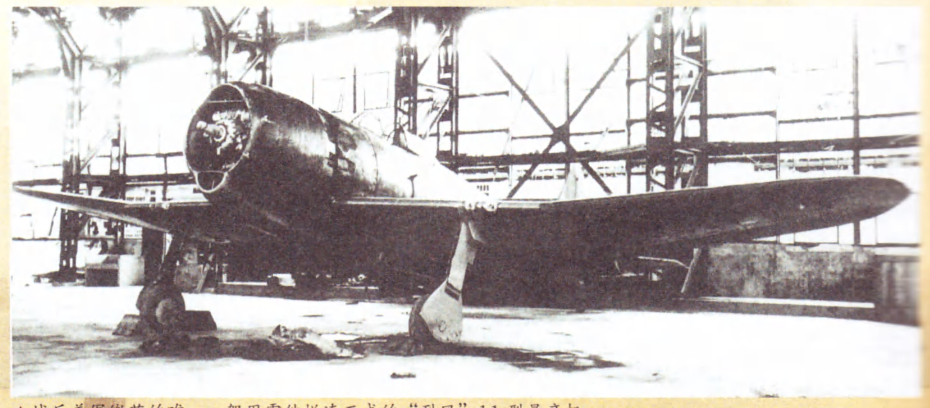


小时以上的高飞行速度，目睹了全过程的工厂妖精们看得一脸懵逼——讨论半天结果居然是全部性能都要实现？喵喵喵？提督大爷们当我们是是万能的魔术师吗？憋了一肚子火却连一句 MMP 都不敢说的工厂妖精们只能硬着头皮开始了新式舰战的开发。

然而，支撑起提督们期待的高性能的前提，则是新式大马力发动机的开发，而这也是烈风整个开发过程中最为艰难的一部分。当时的三菱公司虽然设计出了包括零战在内的一系列著名机型，却在航空发动机领域落后于竞争对手中岛公司。著名的零战的机体由三菱生产，但发动机却还是由中岛公司提供。像贵族大小姐一样高傲的三菱公司自然希望通过烈风项目，彻底改变这种局面，让三菱公司设计的战斗机用上自家产的发动机。然而，提督大爷们看着工厂妖精递上来的请求却充耳不闻：采用三菱还在开发中的发动机，不知道要等到什么时候才能拿到新玩具，还不如直接采用中岛公司的现成产品。无奈的工厂妖精们只得妥协，给试制烈风装上了中岛公司生产的 NK9“誉”型 2000 马力发动机。结果，海军在试制烈风（A7M1）的试飞审查中发现飞机发动机功率达不到设计标准，经过反复折腾之后仍然不见性能有所提升，最终宣布放弃烈风的生产计划，改为全力生产紫电改，烈风成为舰战的梦想也到此为止了。

但事情又出现了一些变化：面对美军 B-29 轰炸机的空袭，海军十分缺乏能够拦截 B-29 的合适战斗机。这时，三菱公司一直在研制的高性能大马力发动机——MK9A 型 2200 马力发动机经过 3 年的磨磨蹭蹭，终于完成了开发工作，看到了希望的工厂妖精们赶紧把新发动机装到了烈风上，称为 A7M2“烈风改”，烈风也从原本的舰载战斗机变身为负责拦截敌方轰炸机的“局地战斗机”（简称局地战），负责试飞的飞行妖精们乘上烈风改，发现手感超棒：得益于新型发动机和具有独创性的新技术——可辅助飞行员调整飞行姿态的自动空战襟翼的帮助下，不论是速度、爬升能力还是操纵性能都有很大改善，同时，烈风改还兼具不错的装甲防护性能和 4 门 20 毫米机炮带来的强大火力。提督们也对烈风改十分满意，当即将其命名为烈风 11 型，并要求工厂妖精们迅速展开烈风改的生产工作。

然而美国人不会让提督继续玩开发新玩具的游戏了：从 1944 年 12 月开始，美军 B-29 轰炸机群展开了对日本航空工业工厂的大规模空袭，三菱公司生产新式发动机的名古屋工场被炸成废墟，原定的烈风改生产线也被炸得



▲战后美军缴获的唯一一架用零件拼凑而成的“烈风”11 型量产机

都不剩。同一时期发生的东海大地震也给烈风的生产线造成了不小的破坏，烈风最终也未能成为战场上的“超级零战”，难以再续零战开战初期创下的神话。1945 年 9 月，日本投降后，海军航空技术厂的小福田租技术少佐接到美军的命令，要他交出仅存的一架状态完好的烈风改，然而小福田少佐拒绝了美军的命令，命人将这架烈风改拐进了名古屋港区的大海内，日本海军战斗机辉煌一时的发展史，也随着这架烈风的沉没而宣告了终结。

“紫电”登场

作为各位提督们通过工厂所能开发出的 3 星舰载战斗机，紫电改二以 9 点对空值仅次于对空 +10 的烈风，而这 1 点差距也使得不少提督们的紫电改二很长一段时间内只能在仓库里落灰。直到角川的程序员重新加上了 +3 的回避值后，紫电才重新获得了一点地位的补正，作为各位提督们的空母机动舰队出击前微调对空值的装备发挥了一定的作用。而在历史上，紫电 / 紫电改作为日本海军最后批量装备的战斗机，替代了迟迟不能生产下线的“烈风”舰战，在与美军战斗机争夺制空权的战斗中表现优秀，被称为“海军战斗机最后的杰作”。

然而，这样一架优秀的战斗机，最初却是作为水上战斗机开发的。当时正在开发十五试水战，也就是日后的水上战斗机“强风”的著名水上飞机企业川西公司，看到太平洋战争的爆发，认为自己继续搞二式大艇和水上侦察机这样的东西显然没什么前途。经过与设计师们的讨论，川西公司的老板最终决定，把十五试水战改成陆基起飞的战斗机。工厂妖精们赶紧将“强风”那笨重的浮筒去掉，换成起落架，并选用了全新的中岛誉 11 型大功重比空冷发动机，最终设计出了一代名机——“紫电 / 紫电改”。

川西在“紫电”的设计中大胆采用了不少新技术，特别是世界上尚未完全推广的层流翼型和自动收放空战襟翼，后者能借助于不太复杂的机构使飞机在各种速度状态下都能获得相应的最佳襟翼偏转角和升阻比，从而有效帮助飞行员调整飞行姿态。战后随着计算机飞控系统的发展，自动收放式空战襟翼被广泛应用于美、苏等国家的战斗机设计中。由于日本海军终于认识到了零战的脆弱防护带来的严重后果，紫电在设计时重点加强了火力和防护，飞行员座舱加强了装甲防护，同时还加装了防弹油箱和自动灭火装置，避免零战那种“一打就着”的情况再次发生。而后继机“紫电改”将武器装备从原来零战标准的机枪 + 机炮的配置换成了 4 门 20 毫米机炮的配置，火力大幅强化。



▲川西 N1K2-J “紫电改”战斗机

1942 年 12 月 31 日，紫电成功首飞。但是试飞中依然暴露了包括发动机性能不可靠、中单翼设计不理想等各种问题。在首飞 5 天后，对紫电进行改进的方案被正式提出，其中的重要内容就是将原先的中单翼设计改成零战那样的低翼设计。1943 年 12 月 31 日，“紫电改”试制 1 号机正式下线。提督们对紫电改的性能表示满意，当即指示工厂妖精尽快生产。包括原“加贺”号航母舰战队队长的志贺淑雄大尉在内的多位日本海军精英飞行员在对紫电改进行试飞之后，也对其飞行性能表示认同。同时，工厂妖精们也应提督的要求试制了 2 架紫电改的舰载机改型——“紫电改二”，并在东京湾内试航的“信浓”号航母上成功进行了起降实验，但由于日本海军后来放弃了航母舰载机的生产计划，“紫电改二”最终未能量产。

随着美军新锐战斗机的不断登场，被寄予厚望的“紫电”/“紫电改”，成为了日本海军的主力局地战，被提督们视为取代零战的理想机型，当时也被认为是唯一能与美军新锐的 F6F 和 F4U 战斗机抗衡的国产战斗机。海军航空本部原先计划在 1944 年度生产 2170 架，到 1945 年底能达到 11800 架的产量。但由于美军空袭加剧和发动机性能不稳定，1944—1945 年，



▲与美军 F6F 战斗机展开空战的 343 空的紫电改

川西一共才生产了 67 架“试制紫电改”，直到 1945 年 1 月，海军才正式列装了紫电改，并优先装备当时较为精锐的“剑”部队——第 343 海军航空队。

紫电量产之后，原本打算装备给第一航空舰队的 4 个航空队 (341 空、343 空、345 空、361 空)，但由于产能不足，最终只有 341 空和 343 空拿到了新装备。1944 年 8 月至 9 月，341 空进驻台湾高雄，准备迎击哈尔西的 TF.38 特混舰队。10 月 12 日，341 空的 31 架紫电与美军 60 余架舰载机交手，在这次空战中，美军损失 10 架舰载机，而 341 空则损失了 14 架紫电，开局并不乐观。随后，341 空又先后参加了台湾冲航空战和莱特湾海战，除了要与美军舰载战斗机交手以外，还要承担侦察和攻击美军 PT 鱼雷艇的各种杂活，然而 341 空并不能经受得住各种战损，很快就被打成了残废，回到台湾等待投降了。

此时，山本长官的得力助手、海军中著名的“航空派”源田实大佐看到前线的战斗机部队大部分都是菜鸟新手，在将来面对美军战斗机群的进攻时很难应对，于是他通过私底下拉关系，从其他航空队中调来了一大批战斗机王牌，组成了著名的 343 海军航空队。让 343 空最优先装备了新型战斗机“紫电改”。343 空下属 3 个战斗分队和 1 个侦察分队，源田为这 4 个分队都各起了一个中二度爆表的名字：战斗



▲原本预定搭载在空母“信浓”上的紫电改二 (N1K3-J)

701 分队（维新队）、战斗 407 分队（天诛组）、战斗 301 分队（新选组）和侦察 4 分队（奇兵队）。这四个分队还专门搞了一面代表本队的旗子插在队员宿舍门口，用来激励士气（真·立flag）。经过 2—3 个月的高强度整训后，343 空便开赴战场，承担日本西部的防空任务。

1945 年 3 月 19 日，343 空能出动的全部 54 架紫电改前往拦截空袭吴军港的 160 架美舰载机编队，在松山上空 6 个小时的断断续续的空战中，日方宣称 343 空共击落 F4U、F6F 达 48 架，自己仅损失 16 架。然而美军在该日的损失记录仅为 F6F 战斗机 8 架，F4U 战斗机 6 架，战斗记录为“遭遇零星抵抗”。由于这一战战绩“突出”，343 航空队被冠名为“剑”部队，并大加宣传，以鼓舞军民士气。在 4 月至 6 月间，他们又转战冲绳、鹿屋、国分、大村和九州基地，7 月 24 日，343 空的 21 架紫电改在丰后水道上空拦截了空袭吴地区的 500 架美军舰载机，击落其中的 16 架，己方损失 6 架。在冲绳战役中，日方又宣称其以损失 29 架的代价击落美机 106 架。

然而，即使提督们再怎么往战绩里掺水，也改变不了一个劲掉铝的残酷现实：截至 7 月，343 空共损失了 74 名飞行员，就连 343 空中的击坠王——战斗 301 分队队长、击坠 25 架美机的空战王牌菅野直也在空战中阵亡。被打的七零八落的 343 空，最终于 1945 年 7 月 10 日宣布解队。

然而，紫电在其短短的服役过程中，也发生过不少小插曲：1945 年 2 月 17 日，343 空迎战美军舰载机群，其中山崎卓上飞曹驾驶的紫电被击落，他被迫在横浜市杉田上空跳伞。然而，由于前几天美军 B-29 刚刚对这一地区进行了大范围轰炸，地上的民众对美军飞机恨之入骨，此时看到正在降落的山崎，便以为是被击落跳伞的美军飞行员，结果这个倒霉鬼刚落到地上，就被附近的居民打死了。此后，海军要求在飞行员的飞行服上都缝上大大的日之丸章，以免误杀己方飞行员的事情再次发生；由于紫电外形接近当时的 F6F 战斗机，不时发生被友军误击的事故：1945 年 3 月 29 日，为“大和”号护航的秋月级防空驱逐舰“冬月”号就误击了在其附近进行警戒飞行的 343 空的紫电改，源田收到消息后非常不满，当即向上头打小报告抗议，然而得到的回应却是：正在以轮型阵（提督们最熟悉的防空警戒队形）展开的舰队的前进航线上空有擅自闯进来的飞机，必然是要敌我不分予以击落的。



▲ 343 空的空战王牌菅野直大尉的紫电改


▲收藏在美国国家航空航天博物馆内的紫电改



战后，美军将部分缴获的紫电改运回美国本土进行测试，与同期美军装备的 F6F“地狱猫”战斗机相比，紫电改除了火力和盘旋格斗能力具有优势外，在飞行速度、操控品质等各方面都劣于 F6F。但美军飞行员依然认为紫电改是日本海军在二战末期生产的综合性能最优秀的战斗机。1945 年 10 月，美军重新召集了包括 343 航空队队长志贺淑雄在内的数名日本海航飞行员，在美军 6 架 F4U 战斗机的监视飞行下，以无搭载形式进行了全速飞行测试，随后被装船运回美国，如今成为了美国国家航空航天博物馆的藏品，接受来自世界各地的游客的参观。

在下期文章中，笔者将为各位介绍包括“零战虎彻”岩本彻三在内的日本海军战斗机王牌的传奇历程，以及游戏中实装的德国、意大利战斗机的开发和作战史话，敬请期待。▲

镇守府通信
Guardian harbor Times

5/22 2017 春季活动作战终了

本次活动可以说是近年来最为福利的一次活动，大部分玩家都轻松击破，终图打甲的提督比例也远超以往。官推在事后提到要在夏活给大家好看……请广大提督尽早储备提升战力……

▲春日丸要四段变身，洗八福村芋大规模增员中

6/6 大规模更新，战力向上预期

本次更新首当其冲的当然就是熊野改二和改二航的实装了，天国的由良同学，请再等一等……改造等级与铃谷相同，都是 84 级改二加改装设计图，88 级航改再吃一张图纸。应该说不愧是两姐妹，就连两次改造内衣颜色变化都是一致的……

UI 更新

在编成界面的选船列表里可以看到闪的情况了，不用说，首先是为了刷闪远征组考虑的，尤其是用手机端操作远征日常的玩家们，没有插件辅助，全靠手指点击操作又比 PC 端更加麻烦。根据舰娘练度等级，在练度数字上也做了颜色区分，基本可以确定 1-49 为黑色，50-79 为浅蓝，80-99 为绿色，100 以上金色。

装备方面也增加了电探、输送、补给、大型机（陆航）的区分，电探图标更像是听音筒这点很值得吐槽就是了……另外在任务报酬可以选择时，追加了二次确认，方便了手残提督和鼠标会莫名双击的提督。改装界面按钮也有变化，不过总感觉颜色变蠢了……

梅雨季节立绘方面追加了扶桑、涟和神威，涟比起初始立绘看得出有成长的迹象。

装备改修任务集

本次追加的任务都为单次任务大量消耗钢材，怀疑是为了平衡因为日常跑东京急行系远征带来的钢材淤积问题。要是能加入月常套餐就好了……要准备的有熊野铃谷的改二和最上改三隈改，至少 3w6000 钢材，十门黄炮，十门中口径红炮，十门大口径红炮。全部完成后可以获得五个新型　兵装　材可以将一门 41 炮改修至三联装 41 改。

新編´第七戦隊´を編成せよ！
新編´第七戦隊´、出撃せよ！
海上護衛総隊、遠征開始！
増強海上護衛総隊、抜錨せよ！
新型砲熕兵装、戦力化開始！
新型艤装の開発研究
新型艤装の継続研究



又及，所谓　，其实就是指大炮的意思，读音同“贡”（这是拟声字吧！发射音的 GONNNG——）。真的不是炮坟哦。




麦芽的香气与金色毛球
——『乌冬面之国的金色毛球』的食住行玩
后篇
■文／完蛋了的国王
■责编／稗田
■美编／三白
Golden wheat, where the waves dance in
Forget the emptiness and cold
Embrace love and the me

玩：香川一地的圣地巡礼玩法

食住行玩，最后来聊聊玩的话题。

作为乌冬面王国的香川县，农业所代表的第一产业自然是县内的最大支柱产业，旅游业所属的第三产业与第二产业都只占次要地位。在前篇里笔者也提到过，包含香川县在内的整个四国岛因为微妙的地理位置、交通条件和硬件设施并不受境外观光客的关注，而本国观光客对香川的印象也普遍停留在“乌冬面原产地”这一点上，往往存在很大的片面性。近年来在年轻有为的副知事要润的带领下，香川县也在努力改变国内外游客对香川的固有印象，采取了一些卓有成效的措施，例如与我国的春秋航空加强合作，增开每周的班次，并以政府补贴的方式提供从高松机场到冈山和大阪的免费大巴服务（不过高松机场到大阪的线路自2017年4月1日起取消，后续情况暂时不明朗）。又比如香川县着力打造“濑户内国际艺术节”的品牌，把更多年轻游客引向直岛、小豆岛等一批充满艺术人文气息的离岛。再有就是不遗余力的给以香川县为舞台的二次元作品提供支持，最好


▲樱花盛开的时节，金刀比罗宫参道的美景

的例子那就是『乌冬面之国的金色毛球』了。以上这些新举措都对香川县的观光事业起到了一定的推动作用，不过“濑户内国际艺术节”也好，『乌冬面之国的金色毛球』这样的动画也罢，都不是每年都有的定番，香川这个地方好不好玩，终究还是要靠当地既有的旅游资源来决胜负。

如果要让笔者把四国岛上的这四个县的观光吸引力排个序，应该是“香川—爱媛—德岛—高知”这样的座次，香川县不逢多让拔得头筹，当然这也是在四国岛这样的小范围里而论。放诸整个日本的话，香川县的旅游资源大概可以排在中游水平。直白点说，如果你有不超过5天的假期，预算十分有限，在3000元软妹币以内，想要到日本做一次自由行，又必须排除掉东京和关西两处，那么最理想的选择无非就是九州福冈、四国香川和名古屋这三处，其中香川恐怕是外国游客密度最小，体验相对最好的一个选择，这就是笔者给香川县的定位。

纵观香川这个日本面积最小的县，上至国宝级寺院神社、米其林三星景点，下到需要坐一两个小时的渡船才能到的小小离岛，香川的旅游资源还是配得上“丰富”和“档次”这两个词的。评价一个地方好玩不好玩通常是众口难调，各执一词，所以关键在于观光目的地不仅要丰富，而且最好能有比较清晰的档次之分，


▲位于屋岛景区的茶屋“れいがん”



▲在屋岛山顶饱览整个高松港

以适应不同年轻、性别、国籍身份的游客的口味。香川县在这方面可以胜任。首先她坐拥整个四国岛上国际知名度最大的景点——曾获米其林旅行指南三星（最高）推荐的栗林公园，这里是外国游客来香川的首选景点，龙头地位不可撼动。稍微上了一点年纪的人，以及行动力较强的年轻女性（这两类人是日本国内旅游业的主力消费人群）会把眼光放到香川县内几处著名的神社佛阁，“四国八十八个所灵场巡礼”（详见TIPS2）在全日本的知名度可能仅次于乌冬面，巡礼路途中的这88所寺院里有23座在香川县境内，其中就有像本山寺这样坐拥国宝级建筑物的古刹。而谈到神社，整个四国岛最具代表性的神社当然非金刀比罗宫莫属，神社为护佑海上交通安全而建，是日本全国600多座金刀比罗/琴平神社的总本宫。带着孩子举家出行的游客一般都会比较青睐环境优美的自然景观和拥有较多娱乐设施的综合性公园，这时候屋岛所属的濑户内海国立公园以及屋岛山麓的四国村就不失为一个好去处。如果是情侣出游，或者几个年轻闺蜜结伴而行，势必会选择一些艺术人文气息浓厚的目的地，以小豆岛、直岛为代表的一系列离岛应该可以满足很多人的浪漫幻想。令人欣喜的是，笔者以上提到的香川县观光精华资源里，大部分都被『乌冬面之国的金色毛球』采纳，成为了本格的圣地巡礼目的地，不夸张的说，就算不做太多的攻略，只需跟着


▲每年来到金刀比罗宫参拜的信徒多不胜数。日本作为一个岛国，海上交通安全是绝大部分人都关心的问题



▲络绎不绝的参拜客也带活了金刀比罗宫周边的住宿和餐饮业，图为开设在神社参道边的茶屋



DAY1 高松机场—JR高松站—栗林公园

配合春秋航空航班的时间，抵达香川县的第一天实际上只有半天的时间可以游玩。春秋的航班于中午 12 点准时降落在高松机场后，办理入关和提取行李大约花去 1 小时不到，然后就可以搭乘机场穿梭巴士前往市区。需要注意的是日本的酒店很少有在下午 2 点前入住的，不过可以提前抵达酒店寄存行李后外出游玩。乘坐 13:30 发往 JR 高松站的巴士，车资 760 日元，这笔费用省不掉。到 JR 高松站以后就可以根据个人情况购买 2-5 日任意一种的“四国铁路周游券”，笔者的建议是如果要远征邻县那就一定要买周游券，如果只玩香川一地则没有必要。在车站利用收费保管箱或者去酒店寄存行李后，差不多接近下午 3 点，笔者推荐把当天剩余的时间都留给栗林公园。栗林公园的开放时间每个月有浮动，夏季从清晨 5 点半到晚上 19 点，冬季则是从 7 点到傍晚 17 点，所以无论什么季节前往都有充裕时间可以游览。从 JR 高松站到栗林公园，搭乘 JR 高德线两站至“栗林公园北口”即可，车程不过 5 分钟，往返车资不过 420 日元，用不用周游券视个人情况而定。栗林公园门票 410 日元，价位比较亲民，不过要提醒一点的是通常园内没有夜间照明设施，太阳落山后基本上就没什么好看的了。

动画的推荐来玩一圈也足以体验整个香川县的精髓，而这样的一次圣地巡礼之旅，如果设计得当，并且兼顾到吃喝及购物的话需要 4 天左右。

TIPS2 四国八十八个所灵场巡礼

四国八十八个所灵场是为了纪念日本佛教圣僧弘法大师（详见 TIPS3）而在四国岛全境内选取 88 座与大师颇有渊源的寺院从而结成的佛教灵场，围绕这一灵场所做的宗教巡礼活动有着一个颇具四国地方色彩的叫法——四国遍路。灵场所属的 88 座寺院散布在四国岛全境，一条巡礼路线将全岛串联起来，巡礼一遍就等于环绕四国岛一周，故谓之“遍路”，那些做四国遍路巡礼的信徒则被亲切地称作“お遍路さん”（详见 TIPS4），在这条全程长达 1100-1400 公里的巡礼之路上受到当地人的各种欢迎和照顾。

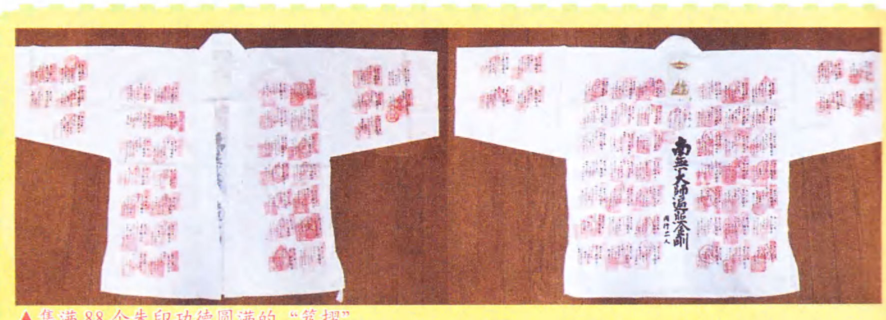
四国遍路的定型和普及是在 400 多年前的江户时代，88 座寺院基本上遵循着顺时针的方向，从位于阿波国（也就是现在的德岛县）的第一番灵山寺为起点，一路延伸下去，最终在讃岐国（香川县）的第八十八番大洼寺画上句点，也就是达成“满愿”。88 座寺院有 23 座在阿波国，被称为“发心之道场”，“发心”“发愿”是佛教用语，意思就是为了请求佛祖菩萨显灵为自己达成某种愿望而开始的宗教活动，如果发愿要做一次本格的四国遍路，那么不管要花多少时间、金钱，都必须靠自己的双脚去走完整条巡礼之路，以表示虔诚。接着“发心之道场”的是位于土佐国（高知县）境内 16 座寺院组成的“修行之道场”。笔者介绍过高知的自然环境恶劣贫瘠，是日本最穷县，高知境内的 16 座寺院普遍深藏于交通极其不便的大山深处，巡礼的道路中充满了艰难险阻，就连弘法大师本人当年都曾在土佐国室户海角的一处叫“御厨人窟”里进行苦修，所以后人将其命名为“修行之道场”。出了土佐国往西就是伊予国（爱媛县），这里有 26 座寺院，数量冠绝四国之首，被冠以“菩提之道场”之名。修为深厚的弘法大师效仿佛祖发菩提心，将信仰的种子播撒在四国各地，在伊予国结出的硕果最为丰盛。巡礼之路最后来到讃岐国，这里也有 23 座寺院，被称为“涅槃之道场”。“发心—修行—菩提悟道—涅槃”寓意的是佛祖释迦牟尼的一生，涅槃意味着从现世解脱，往生极乐，这是所有佛教信徒的共同理想。

佛教灵场巡礼在号称佛教徒过亿的日本有着广泛的基础，其中西国三十三所、坂东三十三所和四国遍路是日本三大佛教灵场巡礼。三者里西国观音灵场的历史最悠久，信徒基础最深厚，到 2018 年就将迎来草创 1300 周年纪念。坂东三十三所仿照西国三十三所而建，草创于镰仓时代，距今至少也有 6-700 年。相比之下四国遍路的历史最短只有 400 多年。不过如果以巡礼难度而言，西国三十三所巡礼之路全长约 1000 公里，坂东三十三所全长约 1300 公里，四国遍路则可能长达 1400 公里，而且四国遍路札所（详见 TIPS5）多达 88 个，难关的数量自然也大大多于西国和坂东观音灵场。如今真正徒步走完巡礼路的信徒数量已经很少，据四国某大学统计，遍路者一年大约在 10-30 万，其中徒步完成遍路者不超过 5000 人。但即便在现代交通工具如此发达的情况下，四国遍路途中仍有好几处难关是连汽车也到不了，只能靠步行到达的地方。当然作为四国遍路初心者的笔者还没有推进到这些真正的难关，一开始只是选择了几个公共交通比较容易到达的札所，不过此前在进行西国三十三所巡礼时也曾遇到过需要单程攀爬 40 分钟石阶山路的困难情况，多多少少对巡礼者的不辞辛劳有些切身体会。





▲被纳入濑户内海国立公园的屋岛景区



▲集满 88 个朱印功德圆满的“笈摺”


▲从飞来峰欣赏到的栗林公园美景，是公园的招牌式镜头

作为整个四国岛观光资源的第一块招牌，栗林公园在海外获得了极高的评价，先是于2009年被『米其林观光指南』评为不可错过的三星景点，此后美国出版的权威庭园杂志『日本庭园之旅』更是将其与足立美术馆和桂离宫并誉为日本最好的三座庭园。海外的高评价与日本国内相对保守的评价形成鲜明对比。在日本众所周知的“三大名园”分别是冈山后乐园、金泽兼六园、水户偕乐园，栗林公园并不在其中。“三大名园”无一例外都是大名庭园，共同的特点就是依托城池而建，景致与城堡相得益彰。当然时至今日金泽和水户都已不存在城堡，庭园与城堡交相辉映的景色也就无从谈起了。“三大名园”笔者都曾去过，对后乐园的印象最佳，果然还是因为有冈山城作为背景，能一口就尝出传统的日本味道。栗林公园的前身与上述“三大名园”一样也是大名庭园，但最大区别在于庭园的选址和营造并不是同一家人。庭园发轫于高松当地一家姓佐藤的土豪，故选址于佐藤氏居住的高松西郊的石清尾山山麓，庭园以背靠的170米丘陵紫云山为借景，表现出了相当浓郁的山野之趣。而“三大名园”全部建在大名居城的眼皮底下，原本只是大名独享的私产，从选址上说势必要以城堡作为背景，地势相对比较开阔，观赏时的最大感觉就是“开放性”。栗林公园因为一面背靠小山，所以景观具有一定的“封闭性”，观赏的根本性感受是不同的。


▲泛舟栗林公园的池中，绿意盎然，心旷神怡


▲屋岛寺参道前的茶屋“れいがん”

高松藩的统治权最后花落于与水户德川家系出同门的高松松平家，高松藩表高12万石，相比于水户、加贺、冈山这些30万石以上的大大名，只能算是一个中等实力的藩，大名庭园最能体现一个藩的实力，所以栗林公园16万平方米的规模放眼全日本也只处于中等水平。当然一座日式庭园设计得好不好与面积无关，借景与布局才最为关键。栗林公园在这两方面是颇具匠心的。首先以山为借景的大名庭园就不多，但在寺院庭园里则很常见，比如京都的天龙寺、银阁寺、圆通寺等。以山为背景，景致会带有天然的层次感，尤其随着季节的变化，植被的颜色由浅至深，视觉效果极佳，栗林公园在这方面的优势不遑多让。其次是园林的整体布局划分要有特色，无论是“三大名园”还是足立美术馆或桂离宫，都是很纯粹的日式庭园，而栗林公园有南北两部分，南园也是典型的日式庭园，北园的风格则比较西洋化，这就体现出明显的差异了。和洋折衷式的庭园在明治维新前后新建的庭园里比较多见，比如『路人女主的养成法』的取景地旧古河庭园、旧岩崎邸庭园、『言叶之庭』的取景地新宿御苑等。栗林公园北园的西洋化改造也是明治以后才进行的。最后也是最重要的是栗林公园的布局细节。作为一座典型的日式回游式庭园，园内的设施全部围绕人造水池而建，园内共有6座水池和13座假山，池池相连，山山相望，景致富有变化且具有连贯性。池内可行小舟，名唤“千秋丸”。池边亭台楼阁错落有致，有传统日式茶室，也有免费对外开放的讃岐民艺馆。不过景色最佳的地点还属“飞来峰”，从假山上往紫云山方向眺望的全景是栗林公园对外宣传时经常用的招牌海报取景。


▲屋岛寺一带贩卖的特色旅游纪念品

『乌冬面之国的金色毛球』第7话的标题就是“栗林公园”，虽然游玩的篇幅有限，而且是以亲子游为出发点设计的情节，不过包括飞来峰等精华的几个地方都有取景到，相信对于到



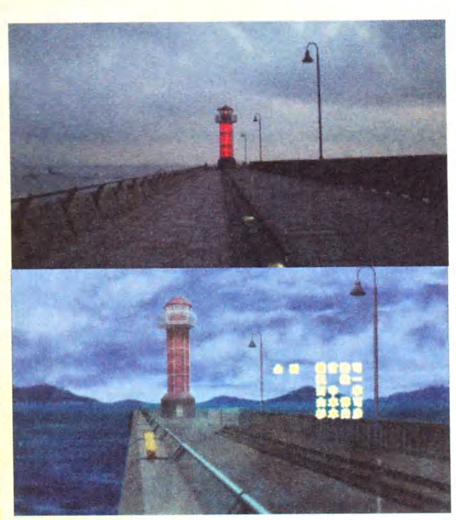

▲日本很多寺院神社都会安置青蛙的塑像，青蛙的发音与“回归”相似，经常被赋予一些特别含义

访的圣地巡礼爱好者们来说游览起来会比较轻松惬意。



▲主打亲和力的JR高松站





▲平时冷冷清清的玉藻防波堤

这一天的行程将沿海岸线展开。早晨还是以JR高松站为起点，一直步行北上朝高松港进发，路过繁忙的渡轮码头继续北上就会来到一处伸入濑户内海，长约700米的防波堤，名为玉藻防波堤，在堤岸的尽头伫立着一座通体暗红色的灯塔，这就是俗称"赤灯塔"的玉藻防波堤灯塔。这座灯塔高14.2米，射出的灯光可以照到13海里开外。自1998年开始实施夜间亮灯以后，赤灯塔就成为高松市夜晚为数不多的地标建筑之一，所以晚上来也不失为一个好的选择。当然防波堤上既没有酒吧也没有躺椅，所以大部分时候造访这里能看到的只有稀稀拉拉的海钓爱好者。

原路返回到JR高松站，往东跨过中央大道就是高松城所在的玉藻公园。公园内没有天守阁，明治维新废城后天守就没有再重建，遗留下的是以月见橹和艮橹为代表的3座橹和一座城门，橹是防御用的箭塔，大型的橹外观很像天守，常引起游客的误解以为看到了货真价实的城堡，其实不然。高松城是12万石大名松平家的居城，当年建于濑户内海边，凭海临风，煞是威风，是日本国内很少见的海城。如今江户时代流传下来的原装城堡在全日本仅12座，更多的是二战后重建的复原天守，或者干脆不



▲夜晚的赤灯塔

再重建天守，只留下部分橹和城门的"空城"。不过令人欣慰的是12座原装天守里，四国岛上就占了4座，其中就有香川县的丸龟城，高松城看得不过瘾第二天可以到丸龟市看真家伙。

告别了高松城，在玉藻公园西门的"高松筑港站"坐上琴电琴平线两站地到"瓦町站"，再换乘志度线一路向东去往屋岛景区，在"琴电屋岛站"下车，车程只需20多分钟。下车后换穿梭巴士或者步行上山皆可。

屋岛是香川著名的史迹与观光胜地，海拔虽只有292米却足以将香川县所面临的整条濑户内海水道尽收眼底，地理位置的优越性十分突出。所以历史上高僧鉴真在成功东渡日本后，一路前往当时的首都奈良途中曾在讃岐国停留，一下子就相中了屋岛这块风水宝地，在山顶开创了屋岛寺。1185年在屋岛还发生过著名的源平合战中决定平氏最终命运的一战，当时的屋岛全山都被加固为城池，是平氏在四国岛上最大也是最后的据点，可惜在源义经军的猛攻下轻易陷落。战役中曾留下过一个叫那须与一的年轻武士的英勇事迹，传说那须与一不畏平氏军的挑衅，骑马踏浪出征，张弓搭箭，射断了平家军的扇子，令敌人闻风丧胆，一战成名的那须与一从此被敬为"弓术之神"。平野耕太有一部作品『漂流武士』里那须与一就是主角之一，该作去年还播出过动画版。



▶游戏『城姬』里的高松城是拥有谜之兵器的巨乳少女

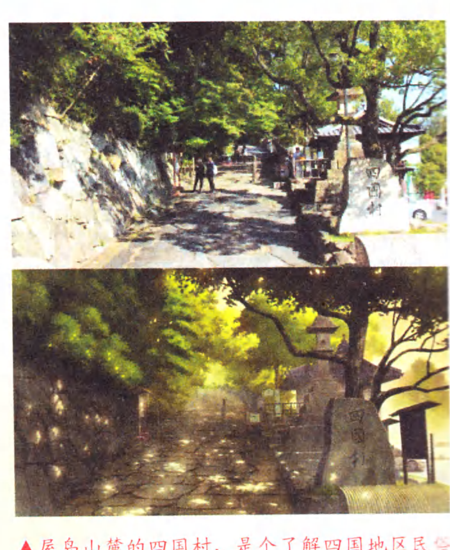
屋岛有南北二岭，内容都集中在地势较平缓的南岭，除了屋岛寺还有一座新屋岛水族馆，后者规模很小，观光价值并不大。上了屋岛主要就是为了看一看屋岛寺。这座古刹传说公元754年由鉴真开基，是律宗寺院，后改信真言宗，位列四国八十八个所的第84番。对于非佛教信徒和非四国遍路者而言，屋岛寺的名气源于一只叫"屋岛太三郎"的狸猫。这位太三郎与新泻县的佐渡团三郎、兵库县的芝右卫门并称"日本三名狸"，以上三地都是留有古老的狸猫传说的地方。近两年以狸猫为主角的民俗题材动漫作品风头最劲的自然非『有顶天家族』莫属，剧中的大哥矢一郎如今都已经荣升京都观光特别形象大使了，京都也是个留下过诸多狸猫传



▲四国村内的吊桥，看起来确实有点危险

说的地方，笔者前几期里已经写过不少，不过京都狸猫的个人名气似乎不如刚才提到的"日本三名狸"，毕竟关西地方留下过太多有名的妖怪传说，狸猫的重要性有点排不上号。

说到这位屋岛太三郎，是吉卜力早年名作『平成狸合战』（监督为高畑勋，而不是宫崎骏）里厉害的999岁狸猫长老太三朗秃狸的原型，这位长老号称曾亲眼目睹过那须与一的英姿，并且笃信佛教多年而得道，其设定颇有屋岛地方特色。『乌冬面之国的金色毛球』里的主角



▲屋岛山麓的四国村，是个了解四国地区民俗生活的好去处



POCO也是一只会幻化成人形的小狸猫，是屋岛太三郎的子孙也说不定。如今在屋岛寺里还留有祭祀太三郎的小神社，名为"蓑山大明神"，就是OP里出现过的有一排红色小鸟居的地方。太三郎深受四国当地民众喜爱主要是因为在漫长的历史中这位四国狸猫的总大将被赋予了很多现世的利益，比如传说它曾经幻化为身着蓑衣的老人为受困于大雾的弘法大师指路（蓑山称号的由来），又比如它作为屋岛的土地神有保佑家庭圆满、婚姻美满的法力，甚至还能为不孕不育的夫妻送去子女。神奇如斯，当然引得世人争相参拜。

从屋岛山上下来以后，山麓还有一个四国村可以一游，这里收集整合了从各地搬迁过来的几十栋老建筑，年代涵盖从江户时代至明治年间的几百年，最能体现出四国一带民俗与生活细节变迁的历史，信步游走一番很有小资情调。





▲四国遍路者们的身姿

TIPS 3 弘法大师



▲弘法大师空海

弘法大师，法号空海（774年-835年），日本平安时代早期的僧人，俗名叫佐伯真鱼，弘法大师是圆寂多年后醍醐天皇赐予的谥号，这一敬称跨越千年的历史，在普通信徒中的流传程度最广，在日本但凡提到"大师"之名，如无特指的话一般说的都是弘法大师。

空海生于讃岐国多度郡（现在为香川县的善通寺市）的一个官宦之家，父亲佐伯氏是当地郡司。空海并非自幼出家，而是作为官家子弟在首都平城京广泛游学多年，兼习儒、道、佛三教，颇有学识和见闻。目前比较权威的说法是空海直到31岁时才在当时日本佛教的大本营东大寺受戒出家，之后很快便跟随遣唐使的船队出海前往大唐留学，同在遣唐僧侣行列里的还有日后跟空海一同大放异彩的最澄，后者将当时中国最先进的天台宗教义学成后带回日本，开创了以比叡山延历寺为大本营的日本天台法华宗，成为日后日本最大的两大佛教宗派之一，此乃后话。



▲屋岛寺的看板部分细节还原的很好



▲屋岛寺内的"蓑山塚"，安置了大量狸猫的陶俑

与最澄直上天台山求法的路线不同，空海抵唐后漂泊辗转多时才来到首都长安，因为接触到当时新兴的密教教义，极大的有别于旧式的佛教教义而深感折服，遂于来唐后当年（805年）的5月入长安青龙寺，拜在密教第七祖惠果和尚门下学习，短短三个月不到就获得代表佛教高僧的阿阇梨头衔，灌顶（密教核心仪式之一，醍醐灌顶一词的由来）后获赐"遍照金刚"的灌顶名。同年12月惠果圆寂，空海竟以一介留学僧的身份得先师真传，继任密教第八祖。翌年3月，空海自觉学业有成，启程返日，同年10月抵达九州博多港。

空海在大唐停留的时间前后只有短短两年，其中修行佛法的时间不足一年，竟然就能得密教高僧真传，堂堂学成归国，在当时不免引起官方怀疑。朝廷明文规定遣唐使僧侣的学习期为20年，私自前往或



▲投瓦片是日本很多景点都有的小项目

返回皆与“偷渡者”无异。空海私自返日后的多年间都不得不带着“偷渡”的罪名受到朝廷的诘问，迟迟得不到入京的许可。直到 3 年后的 809 年当权的平城天皇退位，嵯峨天皇即位，空海才拿到官方路条重返首都。当时的空海虽身份可疑，但毕竟从当时全世界佛教的最高学府唐朝带回了最新的教义和教典，皇室对密教心生向往之情，加上遣唐使同僚最澄的推波助澜，密教后来获得官方认可，嵯峨天皇下赐高野山作为空海及其门徒的根本道场，并下旨在新首都平安京（也就是现在的京都）南部修建宏伟的东寺，至此空海一门得以开山立派，正式创建真言密教，后称真言宗。在镰仓时代禅宗势力抬头之前的几百年时间里，真言宗和天台宗是平安时代势力最庞大的两大佛教宗派。现如今的京都仍留有诸如东寺、随心院、醍醐寺、仁和寺、大觉寺、泉涌寺、智积院等一大批真言宗大寺院，作为世界文化遗产或著名景点而广为人知。

四国作为弘法大师空海的故乡理所当

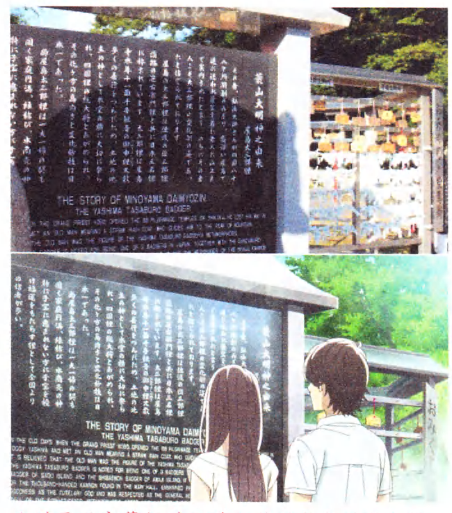




▲屋岛寺山门



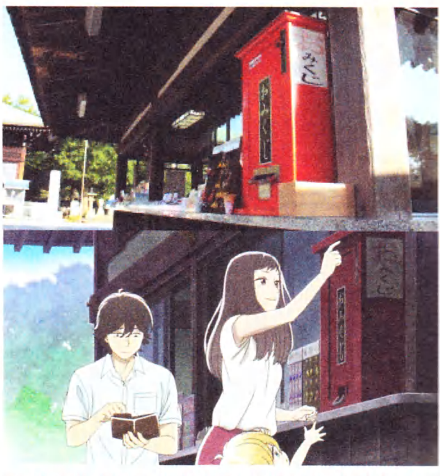
▲供奉屋岛太三郎的神社蓑山大明神



▲动画里字幕组对石碑上的铭文也做了翻译，不妨读一读

然留下了很多大师当年的足迹，尤其是在空海正式剃度成为官僧并入唐求法之前，青年时代的空海是作为所谓的“私度僧”在四国广大的山野乡村之间游学修行的。当年默默无闻的年轻修行者，后来成了真言宗的祖师，于是后人在空海当年修行的路途上陆续建立起了不少寺院，这便是四国八十八个所的雏形。最初的四国遍路更像是真言宗信徒们的巡礼活动。如今的这 88 座寺院，受到过数百年历史的洗礼，经受过明治年间“废佛毁释”运动的冲击，发生了不小的改变，有 8 座寺院改信了真言宗以外的宗派，如今的四国遍路不仅突破了宗派的界限，也因为旅游业的发达而变得更国际化，来自外国的遍路者比比皆是。遥想当年空海入唐求法，身份不也是个不折不扣的外国人吗？宗教是无国界的。

其实宗教不仅无国界，也打破了次元的限制。弘法大师作为在日本几乎是家喻户晓的人物偶尔也会受到二次元作品的青睐，『南家三姐妹』系列热播时，女主角之一的大姐南春香就曾得到过“南无春香遍照金刚”的弹幕梗。近两年的一部魔法战斗后宫题材动漫『七人魔法使』里，女主角之一的不动アキオ使用的魔法居然叫“真言术”，祖师爷叫佐伯真鱼，颇有和洋折衷的装逼意味。其实所谓真言就是佛经里的某些原句，要用梵文的发音来诵读，代表向特定的某位神佛祈祷，是咒语的一种。『自新世界』里也套用了不少佛教元素，其中就有念真言来操纵超能力的设定。真实的真言其实并不神秘，也不是真言宗的独门，无非背诵起来要花些心思罢了。



▲其实大多数寺院神社的抽签箱都是类似图上这样的无人售卖式的

TIPS 4 お遍路さん

姑且翻译做遍路者，从事四国遍路巡礼的佛教信徒。在『乌冬面之国的金色毛球』第 4 话“屋岛”里，屋岛寺里身着白衣的信徒就是遍路者。几百年来的遍路巡礼史孕育出了独特的遍路文化，遍路者身着名为“笈摺”的白衣，白衣上可以按压御朱印，集满 88 个朱印的满愿笈摺未来



▲狸猫能保佑生孩子，难道是因为金蛋蛋特别大象征生殖力强？

将作为遍路者往生时所着的寿衣，所以意义重大。遍路者普遍也戴斗笠，做遮阳挡雨之用，斗笠上写有“迷故三界城；悟故十方空；本来无东西；何处有南北”四句经文，护佑遍路者不会迷途。同时遍路者的斗笠和背包上也会写有“同行二人”的字样，代表一人上路，有大师同行。无论是否上了年纪，遍路者都会手执木制的金刚杖，金刚杖就是弘法大师的化身，所谓


▲四国八十八个所灵场御朱印帐


▲图中的背景就是屋岛






▲之所以有那么多狸猫陶俑是为了迷惑到访的信徒，真的狸猫说不定就混在里面

“二人同行”就是要时刻带着金刚杖上路。

虽然本身是自发性行为，遍路者也是有认证体系的，完成4次遍路后信徒将获得“公认先达”的荣誉称号，并可获颁认证徽章、专用袈裟、专用纳经帐（朱印帐）和金刚杖。


▲屋岛寺内一景，还原得细致到位



这一天将利用JR搭配琴电的方式做往返移动。早晨坐上JR予赞线一路往西行去香川县第二大城市丸龟市，造访著名的丸龟城。路上会经过濑户大桥。丸龟市现在以乌冬面和团扇而闻名，尤其是后者的产量高居日本全国的九成左右，几乎就是日式团扇的代名词。丸龟市早年也是以丸龟城的城下町为基础发展起来的，丸龟藩实际上是一个只有5万石出头的小藩，但因为地处参拜客前往善通寺和金刀比罗宫的必经之路上，自古观光业就很发达，所以藩主才有资本能造出丸龟城这么气派的城堡。在JR丸龟站下车，往南看就能远远望见丸龟城的天守，这座城池虽然规模不大，却因为建在一座66米高的小山包上而拥有日本第一高度的石垣，


▲立于日本第一高石垣之上的丸龟城


▶游戏『城姬』中遭“大破”的丸龟城

与雄伟的石垣相比，天守阁反倒显得有点寒酸。只需花上 200 日元就可以登城一观，天守阁所处的高度足以将整个丸龟市尽收眼底。

作别丸龟市，利用予赞线在多津度站换南下的土赞线，只需两站就到善通寺站，从车站往西步行约 15 分钟就能看到四国地区数一数二的巨刹善通寺。善通寺据传于平安时代初期由弘法大师空海的父亲佐伯善通开基，也是空海的诞生地。自从空海创立真言宗并成为平安时代日本佛教的主流之一后，善通寺便升格为四



▲位于佛生山地区的ちきり神社

国地区真言宗信仰的中心而繁荣了数百年。如今的善通寺是真言宗善通寺派的总本山，也是四国八十八个所中的第 75 番。

在善通寺门前町用过午餐后，继续南行一站地就到了琴平站，车站的西面是标高 538 米的象头山，这一天巡礼的重头戏之一金刀比罗宫就坐落于象头山的半山腰处。从琴平站出发往西南步行，一路上是热闹的门前町，旅馆饭店林立，从江户时代起这里就是四国岛庶民信仰的中心，参拜客络绎不绝，门前町熙熙攘攘。

金刀比罗，有时也写作琴平，两者的发音是一样。在明治时代以前，神佛混淆，琴平神社与象头山松尾寺一同受到民众的虔诚信奉。明治元年国家强制推行神佛分离的宗教政策，



▲ DJ 和尚做住持的法然寺，日本佛教净土宗宗祖法然上人的因缘地之一



▲法然寺参道石阶两旁信徒奉纳的石碑，这里所写的一万日元应该是很多年前的币值而不是现在的



▲法然寺山门

松尾寺遭废寺，神社改名为金刀比罗宫留存至今。“金刀比罗”一名以神社供奉的金比罗权现而得名，金比罗权现是密教里的不动明王以本地神明的姿态显灵后的产物，以天狗作为眷属，在日本各地散播信仰。四国一带濑户内海的航运业十分发达，金比罗权现作为水神的化身保佑着人民的海上交通安全，所以在四国一带有着极深的信仰基础。目前日本全国有 600 座金比罗 / 琴平系信仰的神社，金刀比罗宫乃是总本社。现在上至海上自卫队新船下水，下到渔民出海打渔，都要先到金刀比罗宫拜一拜才安心，很像我国南部沿海地区的妈祖信仰。俗话说得好，出门在外，入乡随俗，人这一生中免不了要与舟船打交道，很可能择日还要出海去小豆岛，诚心诚意地拜一拜金刀比罗宫总不会有错。

整个金刀比罗宫境内占地广阔，依山而建的参道石阶多达 1000 多级，下午留足游览时间的话完全可以在金刀比罗宫多花点时间逛逛。过去在江户时代山脚下的旧金比罗大芝居（芝居是剧场的意思）里还会经常上演各类表演以取悦全国各地的参拜客，如今这里成为一处历史保护建筑，偶尔会有歌舞伎上演。『名侦探柯南』TV 版第 452 话“金比罗座的怪人”就是在这里取景的。

结束一天的游览回程的时候可以不必原路返回，而是在琴电琴平站搭乘琴平线直接返回高松，路上耗时 1 小时，车资 620 日元。回程的路上会经过“太田”和“瓦町”两座车站，都是『乌冬面之国的金色毛球』动画的取景地。“太田站”出现在宗太和中岛回忆高中时代上下学时的剧情；“瓦町站”坐落于高松市中心，从西口出站后就是常磐町商店街，能找到剧中出



TIPS 5 札所

信徒将自己抄写的经书奉献给寺院的行为称为“纳札”，接受纳札的寺院就叫做“札所”。一座寺院可能就是一处札所，也可能同时兼几处札所，通常越是宏伟的寺院札所就越多。札所也直接与御朱印挂钩，每一处札所都至少对应一枚御朱印，所以收集御朱印必定要对寺院的札所有所了解。



▲琴电太田站





▲四国岛真言宗信仰的中心善通寺

现过的甜品店“三只小猪”。此外在动画的前几话里还出现过一座神社和 DJ 住持登场的寺院，在现实中分别是ちきり神社和法然寺，都位于高松市南郊的佛生山公园前一带，从琴平线的“佛生山站”下车往南步行需大约 20 分钟。扫掉这三处取景地，高松市内的圣地巡礼也就基本圆满了。



▲月台上一景，对面不站个制服美少女味道出不来



“小豆岛”是『乌冬面之国的金色毛球』第 8 话的标题，整个一话都是在小豆岛和上岛的渡轮上取景的，安排出一整天出海前往小豆岛一游是一个不错的选择。

小豆岛是濑户内海中的第二大岛，153 平方公里的面积不能算小，人口有 2.8 万多。小豆岛自古因为优越的地理位置成为濑户内海航运的中转站，岛上曾有大量的酱油仓库，是日本酱油最大的集散地。



▲小豆岛风景壮美的寒霞溪景区

从高松港至小豆岛的渡轮班次很多，分别发往草壁、土庄、池田和坂手四个港口，有普通渡轮和快艇两种选择，最快仅 30 分钟，最慢 70 分钟。『乌冬面之国的金色毛球』里主角们坐的是四国渡轮公司运营的“橄榄之路号”渡轮，从高松港发往小豆岛西部的土庄港，需时 60 分钟，单程 670 日元，快捷而廉价。

现在的小豆岛为了迎合年轻游客的喜好，着力向着富有艺术气息的情侣游目的地的方向努力发展。动画里曾提到过一个叫“天使之路”的地方，其实就是一处退潮时会露出海平面的 500 米长沙洲，对岸是一座无人小岛。在土庄港下船，无论是靠步行、租自行车，还是坐巴士都能很快抵达。有段时间日本各地都在大力推广所谓“恋人圣地”，找一些风景比较好的地方安置一口小钟，吸引情侣过来撒狗粮。“天使之路”就是这波风潮下的产物，经过各路媒体的大力宣传，如今说是小豆岛的招牌景点也不为过。

小豆岛的传统风景名胜其实是叫“寒霞溪”的峡谷，位于小豆岛的腹地，从土庄港出发乘坐巴士需要近 1 小时，而后换索道上到 800 多米高的山巅，从上往下俯瞰溪谷的美景跟传统的海岛印象比起来别有一番洞天。缺点就是交通不算方便，游览一趟要花掉大半天时间，影响岛上的其他行程。



▲往返于高松港与小豆岛土庄港之间的渡轮“橄榄之路号”





▲名为“天使之路”的沙洲

2010 年时香川县为了另辟蹊径改善当地的旅游形象，吸引更多爱好前卫艺术的观光客，整合一大批离岛的观光资源，开催了名为“濑户内国际艺术节”的大型艺术展示活动，艺术节极为成功，以后以每三年举办一次的频率固定下来，去年 2016 年举办的是第三届。小豆岛也是艺术节的举办场地之一，历届展品数量和到场人数都排在邻近的直岛、丰岛之后位居第三。小豆岛面积大，展品分散，游览起来颇费功夫，所以无法成为艺术节的主会场，不过作为锦上添花还是值得一看的。考虑到维护上的难度，艺术节的大部分展品和装置都不做长期固定展示，活动一结束就会撤展，所以如果是冲着“濑户内国际艺术节”去的游客务必密切关注官方的公告来设计自己的行程（理论上第 4 届将在 2019 年开催）。

玩过了小豆岛，这趟为期 4 天的香川县圣地巡礼之旅也就差不多该画上句点了。本次行程设计的宗旨是宽松与悠闲，观光为主体验为辅，如果希望更深度的游玩，把足迹延伸到四国岛上的其他三县，那么不妨带上一张四国铁路周游券去拓展自己的旅行版图。2017 年 4 月新番已经渐入佳境，下期我们就来聊聊几部热门新番的圣地巡礼。▲



▲小豆岛上的橄榄树公园，上世纪初小豆岛引种了橄榄树，后来也仿照希腊爱琴海地区风格建造了一批景点



英靈列傳
Fate/Grand Order
フェイト/グランドオーダー
不一样的第四次
■文/岩烧碳渣 ■责编/如月千华 ■美编/三白

Altria Pendragon
阿尔托莉雅·潘德拉贡

职阶	Saber	HP	2222 / 15150	ATK	1734 / 11221	罕贵度	☆☆☆☆☆







指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	カリスマ B	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
	魔力放出 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	直感 A	7 回合	灵基再临 [3]	获得暴击星 [Lv.]	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
	騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	エクスカリバー 約束された勝利の剣	A++	对城宝具	Buster		1Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	自身 NP 增加 <OC 效果 UP>	20%	27.5%	35%	42.5%	50%



关于角色

『Fate/stay night』以及 Fate 系列的看板娘，Saber 的代名词，呆毛一族的始祖，FGO 游戏 LOGO 角色。这里因为是 FGO 的相关专题，所以 Fate 系列其他作品里的呆毛王这里暂时不详细去解析，单单说一下跟 FGO 这款手游有关的阿尔托莉雅·潘德拉贡。

首先需要确定的一个事实是，在 Fate 系列世界观中，“亚瑟王传说”并不是架空的传说故事，是真实发生的。说到亚瑟王，话题自然离不了圆桌骑士们了。在 Fate 系列不同作品中，以不同的角度，断断续续地，交代了一些 Fate 世界观里圆桌骑士们的情况。而 FGO 主线剧情第一部第六章以及广播剧『Garden of Avalon 阿瓦隆之庭』，则是目前为止讲述亚瑟王与圆桌骑士之间关系最详细的内容了。目前能够明确的是圆桌骑士包括阿尔托莉雅在内一共有 13 位，有骑士放弃位置的话，都会有继任的骑士继承他的位置。席次已经确定的骑士分别是第二位珀西瓦尔、第三位凯、第六位加赫里斯、第九位帕罗米迪斯以及第十二位的加拉哈德。然而这些角色还都没有从者化，目前实装的，都是些席次未确定的家伙，当然还有加雷斯和阿格规文这两个卫星还没下地。总之圆桌相关的内容是个大坑，就看蘑菇什么时候有兴趣填了，对这些有兴趣的也建议在食用了第六章主线剧情后去补一下广播剧『Garden of Avalon 阿瓦隆之庭』。补完了就会明白一个道理，圆桌骑士只有王厨和丧心病狂的王厨。

还有一个需要确定的事实是，在『Fate/stay night』以及『Fate/zero』里，阿尔托莉雅并非从英灵之座中召唤而来，而是直接在她死前，在卡姆兰直接召唤来的。但是在 FGO 里不知是何种原因，阿尔托莉雅存在于英灵之座中，目前官方还没有给予详细的解释。

接下来咱们说说阿尔托莉雅的身世。阿尔托莉雅是尤瑟·潘德拉贡与梅林为了回避不列颠被毁灭的未来，以“概念受胎”的形式合成出的“红龙(就是现在威尔士国旗上的那只)”。她的心脏与龙种的心脏是同等级的，通过呼吸即可产生魔力。诞生后的阿尔托莉雅以“阿尔托里斯”之名，被老骑士埃克托收养，锻炼剑术直至 15 岁拔出了石中剑，后来获得了阿瓦隆 (Avalon)，停止了身体的成长。值得一提的是，公元 5 世纪时期，不列颠人其实是没有姓氏的，通常是将领地名与名字放在一起。所以西方一般以“King Arthur”或者“Arthur of Britain”记载亚瑟王。那么“潘德拉贡 (Pendragon)”是什么呢？是称号，意为“征服龙之人”。流传于凯尔特传说中的这个称号一开始是属于尤瑟王的，据说是梅林在看到两颗坠落的彗星后对尚未即位的尤瑟说，那是两条龙在争斗，红龙 (尤瑟) 最终会战胜白龙 (撒克逊)，后来尤瑟即位时，就以红龙的图案作为自己的标志，于是就有了“Pendragon”这个称号。后来，因为赶走了撒克逊人的入侵，这个称号也被沿用到了亚瑟的称呼中。

最后，虽说是 Fate 系列的代名词、看板娘，但在目前为止的 FGO 主线剧情里，原版蓝 Saber 是完全没出现过的，除了 FGO 游戏 LOGO 外，所以也有很多人吐槽是不是应该换一个 LOGO，比如黑贞之类的 (笑)。

游戏运用

Saber 的模板，双围稍微偏向 HP 但是可以通过两个技能来强化攻击力，“直感”虽然微妙但是运用得当可以大幅度提升输出。不过因为没有任何防御保命技能的关系，所以呆毛王续航能力一般，而且 NP 效率普通，即使有宝具提供的小充能，但在一般的副本里也没法期待第二发宝具，建议搭配充电型礼装或者充电型从者使用。技能建议优先点满“カリスマ(领导力)”提升呆毛王的团队辅助作用。拥有“龙”特性，有心的玩家可以试试不同的队伍搭配。



Diarmuid Ua Duibhne
迪尔姆德・奥迪纳

职阶	Lancer	HP	1817 / 10098	ATK	1277 / 6877	罕贵度	☆☆☆

指令卡				
	1 枚各 2Hits	2 枚 各 2Hit	2 枚 各 2Hits	4Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
心眼（真）B	8 回合	初期	赋予自身闪避 (1 回合)	——									
			赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
愛の黒子 C	7 回合	灵基再临 [1]	赋予敌全体〔女性〕攻击力大幅下降 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
騎士の武略 B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身暴击星出率大幅提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ゲイ・ジャルグ＆ゲイ・ボウ 破魔の紅薔薇、必滅の黄薔薇	B+	对人宝具	Quick		2Hit
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1600%	2000%	2200%	2300%	2400%
解除对象强化状态	——				
赋予对象诅咒 (5 回合)< OC 效果 UP>	500	750	1000	1250	1500

关于角色



凯尔特神话中他多被记载于『追捕迪尔姆德与格兰尼』(The Pursuit of Diarmuid and Gr á inne) 这个故事里。迪尔姆德的亲生父亲是凯尔特著名的费奥纳骑士团 (Fianna) 里的一名勇士——多恩 (Donn)，在很小的时候他就被寄养在了爱与青春之神阿格斯 (Aengus) 那里。在一次宴会上，多恩因阿格斯的管家洛克 NTR 了自己老婆而怀恨在心，他趁人不注意杀死了洛克的儿子。悲伤的洛克要求骑士团长芬恩查明真相，当他查明真相后，愤怒地将孩子的尸体变为了一头野猪，并对多恩年幼的亲生儿子迪尔姆德下了一个毒咒：将来一定会被这头野猪杀死，但是在那之前他都会受到爱神阿格斯等神祇的庇护。后来，迪尔姆德成长为了一名出色的战士，他曾经在一次战斗中单手杀死九百多名勇士，甚至还拯救过芬恩和骑士团。在一次天夜晚打猎时，他和几位同伴在野外遇到一位女子，她是青春的化身。这位女子同他共度良宵之后，在迪尔姆德的脸上施放一枚有魔力的爱痣，任何女性注视过这颗痣，都会立刻爱上迪尔姆德。后来就是大家比较熟悉的故事了，骑士团长芬恩・麦克库的新娘、爱尔兰的公主、康马克王 (Cormac) 的女儿格兰尼在婚礼上见到迪尔姆德并爱上他。格兰尼对迪尔姆德施放一个誓约，强迫迪尔姆德在阿格斯的帮助下与她私奔。这场名垂青史的私奔，私奔了 10 多年，他们的足迹遍布整个爱尔兰。愤怒的芬恩派出了大量追杀者，但都被拥有爱神阿格斯庇护的迪尔姆德杀死或击退了。最后，在爱神阿格斯出面调解下，芬恩赦免了迪尔姆德，迪尔姆德与格兰尼安顿了下来，并生了 5 个孩子。数年后，洛克的毒咒应验了。芬恩邀请迪尔姆德参加一场在本布宾的野猪狩猎，狩猎过程中迪尔姆德被洛克儿子化为的魔猪撞成了重伤，芬恩拥有能力，能够让普通的水只要经过他的双手，就能治愈伤口。但他数次捧水给迪尔姆德的时候，都故意让水从指间漏光。就这样，迪尔姆德伤重去世。

在『Fate/zero』里迪尔姆德给人的印象就是非主流的双枪使用者，但其实传说中迪尔姆德还是一位能够使用双剑的优秀剑士，这也让他拥有 Saber 的适性。当时肯尼斯肯主任之所以选择迪尔姆德，就是希望将他以 Saber 的职阶召唤出来，然而中央 (圣杯) 已经决定了，让阿尔托莉雅来做 Saber，这就是钦点。

在传说中，爱神阿格斯赐予了迪尔姆德四件武器，其中有『Fate/zero』里的 "Gae Dearg"，语意为 "红色标枪"，为海神玛纳诺・麦克・列 (Manann á n mac Lir) 过去赐予爱神阿格斯的武器，有着布满羽轴的枪身，传说其有着可以毁坏掉一切魔法。然后是 "Gae Buidhe"，语意为 "黄色矛柄"，枪身同样布满羽轴，传说可以造成无法愈合的伤口。另外的就是两柄剑了，一把是 "Mor-alltach"，语意为 "巨大的愤怒"，海神玛纳诺赐予爱神阿格斯的剑，传说一次挥砍就能击倒战场上的所有敌人。另一把是 "Beag-alltach"，语意为 "微小的愤怒"，似乎是有能改善宿命的效果。在 FGO 主线第 5 章的宣传 PV 里，使用双剑的迪尔姆德曾经出现过，杂志访谈里也曾有提到，但却迟迟未能实装，这只能说要看运营怎么想了。

游戏运用

比较少见的 BAAQQ 配卡枪兵，宝具威力是 3 星枪兵中最高，但自身并没有强化攻击的手段，同星级又有非洲战神大狗乘以二，只能说既生瑜何生亮。因为 "心眼 (真)" 的关系所以生存能力还不错，"愛の黒子" 虽然限定女性降攻但好歹是全体而且幅度很大，有提升的必要。"騎士の武略" 的效果也很强悍，但刷子哥自身攻击 Hit 数并不高，无法发挥这个技能的优势。宝具最大的亮点——强化解除也有逆天的美狄亚在竞争，是遗憾的集合体，不太建议真爱以外的玩家培养。



Iskandar

伊斯坎达尔

职阶	Rider	HP	1938 / 13219	ATK	1786 / 11560	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	1 枚各 3Hits	6Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	カリスマ A	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	軍略 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
	雷の征服者 EX	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				暴击星出率提升 (1 回合)	50%									

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
	騎乗 A+	自身 Quick 性能提升：11%
	神性 C	赋予自身伤害加成：150

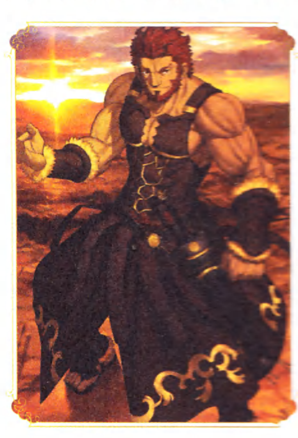
宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	アイオニオン・ヘタイロイ 王の軍勢	EX	对军宝具	Buster		8Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	敌全体防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%
	敌全体暴击发生率下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	20%	30%	40%	50%

关于角色

『Fate/zero』中登场的第四次圣杯战争的 Rider，征服王伊斯坎达尔，也就是历史课本里的“亚历山大大帝”。名字之所以不同，是因为出自古希腊语的名字“Aliskandar”传播到波斯时，波斯人错将前面的“Al-”当成了定冠词，理解成了“Al-iskandar”，所以就变成了现在阿拉伯语与波斯语里的称谓——“Iskandar”。“亚历山大”在古希腊语里意为“人类的 (ἀνήρ) 守护者 (ἀλέξω)”，他是古希腊北部马其顿国王。30 岁时，已经创立历史上最大的帝国之一，其疆域从爱奥尼亚海一直延伸到印度河流域。一生未尝败绩，被认为是历史上最成功的军事统帅之一。亚历山大大帝毕生的夙愿是寻找并抵达“世界的尽头和大外海”，只可惜前 323 年大帝就死在巴比伦，没能来得及实现他入侵阿拉伯的计划。在他死后，由于无继承人，他的将领们互相不服，最终引发内战，亚历山大帝国也就迅速瓦解。其他的历史故事各位有兴趣的就去翻翻维基百科吧，这里接下来主要谈谈 FGO 里的大帝。

大帝的偶像是古希腊神话中的英雄阿喀琉斯，相传大帝生前曾经造访过阿喀琉斯所有战斗过的地方，甚至还在当地模仿阿喀琉斯的战斗动作和台词，虚渊玄曾评价大帝的这种行为是“人类史上最古老的死宅圣地巡礼”。大帝到 16 岁为止的导师是著名的亚里士多德，这两位名人目前在 FGO 里都还是天上的卫星，不过实装是必定的，不知到时大帝是否会与两人有所互动呢?

大帝的宝具“王之军势”想必大家都印象深刻，这是一个大帝将自己过去的臣子以从者姿态召唤出来，再现出征服王的军势的固有结界。这并不是他个人的心象风景，而是“王之军势”里所有人共有的心象风景。大帝的臣子们有许多都是曾经的王或者是英雄，其中甚至有强于大帝的存在，他们追随着大帝的背影，承认大帝的伟大。顺带一提，在广播剧版『Fate/zero』里，奈须蘑菇和虚渊玄还客串了一把声优，为王之军势的众从者配了音，所以他俩也可以算是“王之军势”里的一员了 (笑)。不过不同版本的“王之军势”里，展示的士兵们却不一样。比如小说以及广播剧里描述的是骑兵，动画以及漫画版里则是手持长剑与投枪的步兵，至于 FGO 游戏里的宝具演出，出现的则是装备有长枪的马其顿重装步兵组成的马其顿方阵。当然，这些可能都是“王之军势”的其中一种表现形式。



大帝的羁绊等级到达 10 以后会获得羁绊礼装“ゴルディアスの結び目 (戈迪亚斯死结)”，礼装图和文字表现的是大帝解开“戈迪亚斯死结”的典故。公元前 323 年冬天，大帝进兵到达亚细亚的弗吉尼亚城时，听说城里有个著名的预言：几百年前，弗吉尼亚的戈迪亚斯王在其牛车上系了一个复杂的绳结，并宣告谁能解开它，谁就会成为亚细亚王。数百年间都无人能够解开这个结，大帝研究了许久也一筹莫展，突然他拔出剑来狠狠地把绳结劈成了两半，解决了这个难题。一瞬间天空响起了象征着宙斯的祝福的雷鸣，技能“雷之征服者”就是出自这里。当然大帝的另一个宝具“神威的车轮”的牛车也是来自这个典故。



游戏运用

超 • 攻击型 Rider，三个技能几乎全是为一波爆发服务，自身宝具威力自然是整个游戏数一数二的爆表。刚实装时 NP 获取量低，后来通过幕间回到了正常水平，配合职阶集星优势，很容易释放宝具。另一方面，因为完全没有保命能力所以只能靠别人辅助了。宝具配合技能“雷の征服者”能够打出大量的暴击星，普通攻击的 EX 攻击也可以打出不少暴击星，所以把握好宝具时机和配卡，可以在宝具之后大幅度增加团队的输出。

Gilles de Rais

吉尔·德·雷

职阶	Caster	HP	1711 / 9506	ATK	1209 / 6514	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	3 枚各 1Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	精神汚染 A	7 回合	初期	自身精神异常赋予成功率提升 [Lv.](3 回合)	5%	7%	9%	11%	13%	15%	17%	19%	21%	25%
				赋予自身精神异常耐性提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
	芸術審美 E-	7 回合	灵基再临 [1]	赋予敌〔从者〕宝具威力下降 [Lv.](1 回合)	5.5%	6.1%	6.6%	7.2%	7.7%	8.3%	8.8%	9.4%	9.9%	11%
	深淵の邪視 C	10 回合	灵基再临 [3]	赋予敌全体恐怖 (每回合概率眩晕，成功后消失) [Lv.](5 回合)	30%	31%	32%	33%	34%	35%	36%	37%	38%	40%

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 B	自身 Art 性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	プレラーティーズ・スペルブック 螺湮城教本	A+	对军宝具	Buster		3Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	敌全体攻击力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%



关于角色

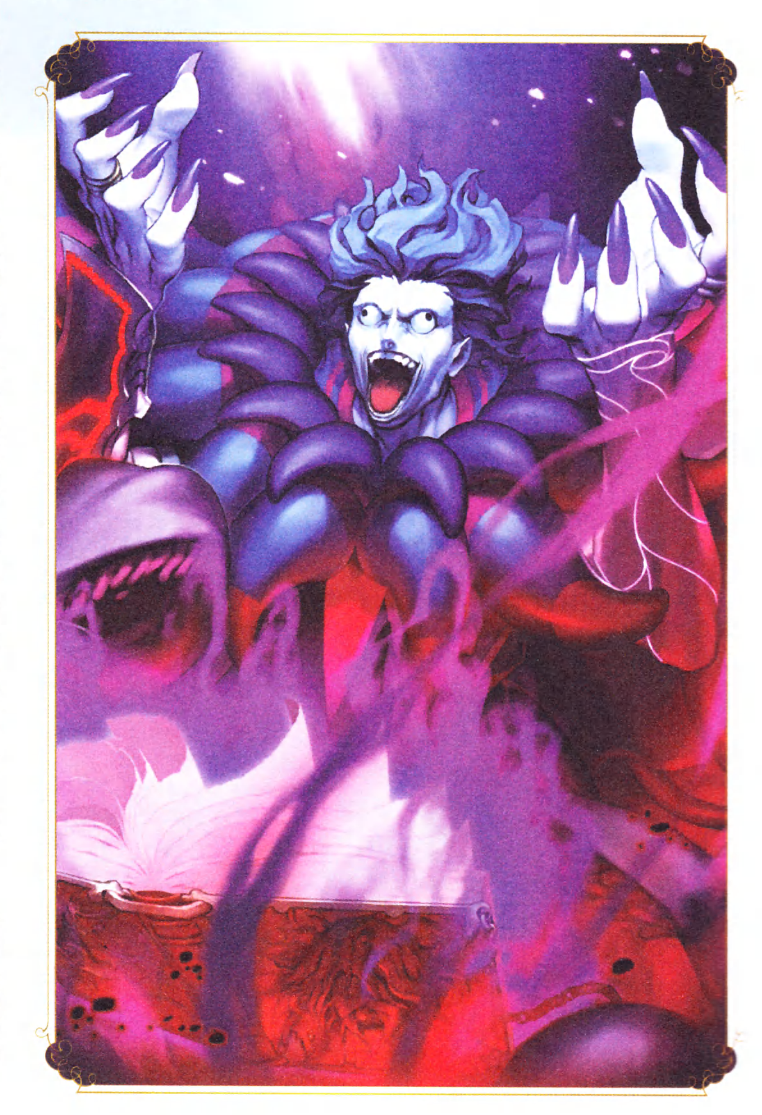
原·法国元帅，原·圣女贞德的战友，原·法国民族英雄。圣女贞德对于吉尔来说，就是人生的全部，她是这腐败颓坏的现实独一无二的救赎，对吉尔来说更是神并非虚假的明证。所以当贞德被俘并被处死后，吉尔也一同堕入了黑暗。之后他钻研起了黑魔术，无谓地消耗了大量财产却一无所得后，吉尔认识了一个人物，那就是弗兰索瓦·普勒拉蒂。从羁绊等级 10 可以获得的礼装“友からの手紙（友人寄来的信）”的卡图和礼装描述可以看出，吉尔与弗兰索瓦两人最初是通过书信交流的，在信（礼装描述文字）中可以看到弗兰索瓦邀请吉尔前往自己的工房，并称“我们拥有共同的过去，但你我并不是同类……你被神背叛被神冒渎但却不曾否定神，我在其中看到了真实的信仰……欢迎来到恶梦与恐怖的食堂”。那之后，两人成为了好友，弗兰索瓦送给吉尔“螺湮城教本”，从此，吉尔才拥有了成为魔术师的资格。但其实吉尔并不具有魔术师的素质，以 Caster 职阶召出来时，魔力的 Rank 也只有 C，是 Caster 中最低的一档。之所以能够胜任 Caster 全仰仗“螺湮城教本”这个宝具的加成。那么“螺湮城教本”是个什么东西呢？这里又要扯到克苏鲁神话去了，按照设定，Fate 世界观里的“螺湮城教本”就是克苏鲁神话里的『拉莱耶文本 (Rlyeh Text)』，最早在公元前 3000 年左右，由人类诞生前的语言写成，存于亚洲内陆（现新疆附近），中国夏朝时期被翻译转抄成甲骨文，名曰『螺湮城本伝』。后来伯益参考甲骨文里记载的祭祀文献，写成了『山海经』，但内容已经经过了大幅更改。14 世纪由马可波罗将甲骨文版传去欧洲，其中一部分内容在 15 世纪被弗兰索瓦翻译成了意大利语，再之后弗兰索瓦才将意大利语手抄本，送给了吉尔。可以这么说，这个 Rank 等级有 A+ 的宝具“螺湮城教本”只是“原典的劣化翻译的手抄本的劣化翻译的部分手抄本”。所以吉尔能够召唤出来的低阶海魔和巨型海魔不是克苏鲁，甚至连旧支配者也不是，到顶也只是比较强大的眷族而已，能被杀死，而旧支配者本身是不存在死亡的。之后的故事就比较人尽皆知了，着魔的吉尔把约 300 多名儿童折磨致死，1440 年 9 月被捕，并交付审讯。宗教法庭谴责他为异端，世俗法庭则判他谋杀罪，在南特被施以绞刑处死。后世更成为『格林童话』里『蓝胡子』的原型人物。

我们几乎可以在 FGO 这个手游里看到吉尔整个人生的转变。首先是法国元帅时期的吉尔（Saber），然后随着剑吉尔灵基再临到第三阶段，仔细看你会发现，吉尔瞳孔里的高光消失了，手上也拿上了“螺湮城教本”，最后就转变为术吉尔了。

值得一提的是，弗兰索瓦·普勒拉蒂在其他的 Fate 系列里也有登场，那就是成田良悟的小说『Fate/strange fake』，简单剧透一下，在那里面弗兰索瓦也是 Caster，外表是少年的姿态，但其实他与他少女姿态的 Master 弗兰切斯卡是同一人。意大利语中“弗兰切斯卡”是女性名，而在法语中却是男性名，写作“弗兰索瓦”。这些底细吉尔也是知道的，因为在 FGO 里吉尔也曾在“SABER WARS”的活动剧情中提到过“弗兰切斯卡”。

游戏运用

迷之技能“芸術審美”和前·迷之技能“精神汚染”，加上获取难度大（无 UP 的情况下只有剧情卡池才能抽到），导致将超 Coooool 的元帅培养起来的玩家寥寥。强化副本给了全体控制技能“深淵の邪視”，虽然看脸，但好歹让“精神汚染”能够起点作用了。宝具伤害如果能够宝具 5 的话其实在低星中挺不错，但是能宝具 5 还挺难的。宝具附带大幅度的攻击力下降，效果不错，不过基本玩家们也只有在元帅在敌方的时候才可以缓存他的宝具演出画面了。



Stheno
斯忒诺

职阶	Assassin	HP	1843 / 11518	ATK	1497 / 8985	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	1 枚各 1Hit	3 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
吸血 C	8 回合	初期	中概率减少敌单体 20%NP[Lv.]	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
			自身 NP 增加 [Lv.]	18%	18.9%	19.8%	20.7%	21.6%	22.5%	23.4%	24.3%	25.2%	27%
魅惑の美声 A	9 回合	灵基再临 [1]	概率赋予敌单体〔异性〕魅惑 (1 回合)[Lv.]	70%	73%	76%	79%	82%	85%	88%	91%	94%	100%
女神のきまぐれ A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
			赋予己方全体〔神性〕攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职阶技能

技能名	效果
気配遮断 A+	自身暴击星出率提升：10.5%
対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
女神の神核 EX	赋予自身伤害加成：300 自身弱体耐性提升：30%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
スマイル・オブ・ザ・ステンノ 女神の微笑	B	对人宝具	Buster		–
给予敌单体〔异性〕高概率即死 [Lv.]	100%	125%	137.5%	143.8%	150%
高概率赋予对象〔异性〕魅惑 (1 回合)< OC 概率 UP>	100%	125%	150%	175%	200%
150% 概率防御力下降 (3 回合)	20%				

关于角色

希腊神话中知名度很广的戈尔贡三姐妹中的大姐，斯忒诺（Stheno、Σθεννώ,Sthennō）在古希腊语里是“力量之女”的意思。虽然是三姐妹，但其实只有斯忒诺和尤瑞艾莉是古希腊众神之一，妹妹美杜莎只是凡人。在美杜莎被奥林波斯十二神之一的雅典娜流放到“无形之岛”的时候，斯忒诺理所应当般地一同前往，美杜莎化为异形怪物后也依然无惧接受。珀耳修斯斩杀美杜莎后斯忒诺和尤瑞艾莉疯狂地追杀他，因为两姐妹跟美杜莎不一样拥有不死之身，所以珀耳修斯无论怎么砍杀都无法抵御两姐妹的攻击，无奈之下珀耳修斯戴上了隐形头盔，逃跑了。

Fate 世界观里的斯忒诺最早登场于『Fate/hollow ataraxia』里美杜莎的回忆，与尤瑞艾莉以美艳的姿态，给玩家们留下了深刻的印象。在型月世界中戈尔贡三姐妹中的大姐和二姐比起女神来更偏向于偶像，她们是男性憧憬的具现，以完美偶像之姿诞生并降临于世。存在根源基本上三姐妹都来自同一本体，所以尤瑞艾莉与斯忒诺长相自然极为相似。两人已经超越了心灵相通的境界可以说是相当于共同体的感觉，相互间也以“我”互称（三女美杜莎则是例外，经历了“成长”所以身高以及体形完全不同，也无法心灵相通）。斯忒诺与另一个“我（尤瑞艾莉）”深爱着美杜莎，但只要逮着机会就会跟另一个自己一起欺负妹妹，经常苛刻地用“奴隶不如”“废物美杜莎”等称呼刺激美杜莎。她能够通过吸血来回复魔力，虽然吸谁的都可以，但是最喜欢的还是美杜莎的血，美杜莎对此也留下了心理阴影。

本来不可能作为从者被召唤出来的，但在 FGO 中还是实装了，于主线剧情第二章中出场，戏份不多，小小地耍了主角一行。至于为何能够以从者之姿被召唤出来，官方并没有进行解释，所以目前还是个迷。本身作为从者其实非常弱小，基本不拥有战斗能力，但比起一般的人类来说还是强一点点的。宝具“女神的微笑”在某些情况下也很强力，不管是历战的强者还是清廉的绅士，只要是男人，转眼间就能杀掉（攻陷）。只不过好像对咕哒夫无效？后来愚人节官方推出了特别版卡图，斯忒诺卡图上那贱贱的笑容，让人直呼“这才是女神的微笑的真正面貌吧！”虽然兼具优雅与高尚，但更深一步则会发觉她极度懒惰的性质。对于无所谓的对手极其冷酷。斯忒诺在 FGO 里对圣杯的愿望硬要说的也只有“希望姐妹三人永远生活在一起”，联想到她们的过去，这也是挺虐的愿望呢。



拥有被动技能“女神の神核 EX”，相当强大的被动，不过需要注意的是这个技能是包含有“神性”在内的，所以也会吃“神性特攻”哦。



游戏运用

男性天敌，戈尔贡别动队主要成员，长期出没在各种高难度挑战副本中为所欲为，让众多男性 Boss 的身体一阵抽搐，随后对一切索然无味，懒得动弹。“気配遮断 A+”让大姐的暴击星出率相当不错，强化副本追加的技能“女神のきまぐれ”也让大姐有了团队辅助技能，但在日常副本中出场率依然极低，纯粹为了出星或者辅助都有更好的替代品，当然在“戈尔贡别动队”里自然是最强的攻击强化技能了（笑）。宝具虽然即死率高但是没伤害且泛用性差，所以除了对男性 Boss 战基本没有用武之地。

Darius III
大流士三世

职阶	Berserker	HP	1577 / 8763	ATK	1412 / 7608	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 3Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	黄金律 B	8 回合	初期	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	18%	20.7%	23.1%	26.1%	28.8%	31.5%	34.2%	36.9%	39.6%	45%
	仕切り直し A	7 回合	灵基再临 [1]	解除自身弱体状态	—									
				HP 回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
	戦闘続行 A	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 [Lv.](1 次・5 回合)	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500

职阶技能	技能名	效果
	狂化 A	自身 Buster 性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	アタナトイ・テン・サウザンド 不死の一万騎兵	A+	对军宝具	Buster		10Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	敌全体攻击力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%
	敌全体防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%



关于角色

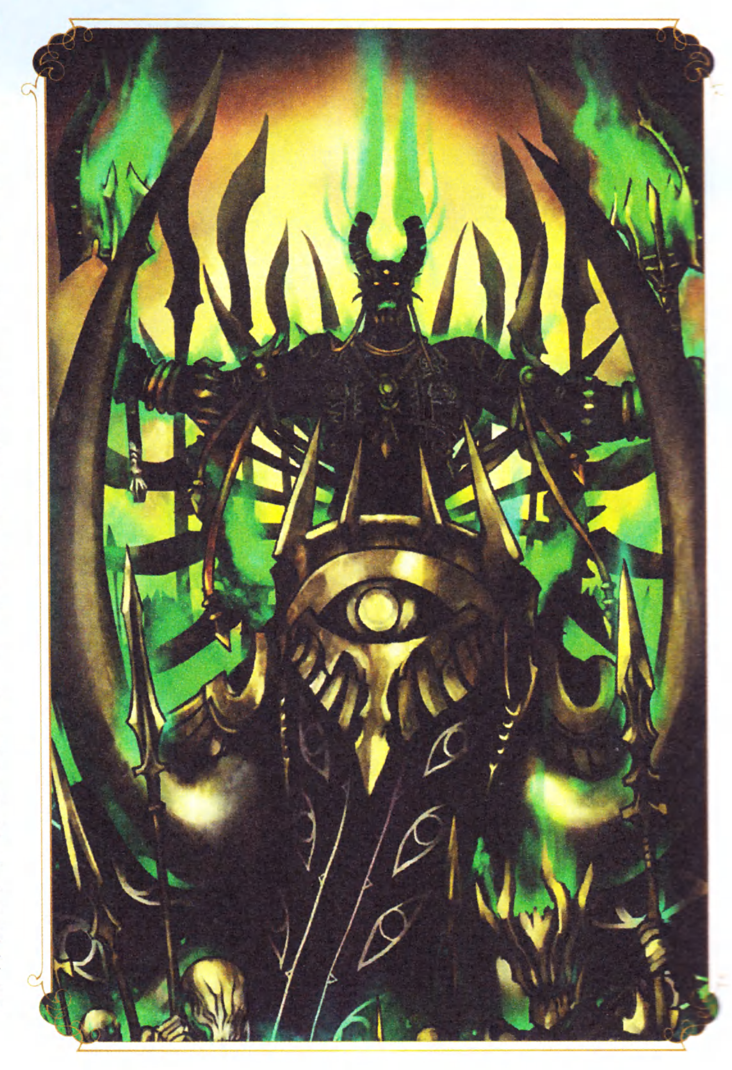
他的原名叫做阿塔沙塔(Artashata)，他的祖父是前波斯王阿塔薛西斯二世的兄弟，他曾经是享誉波斯帝国多年的勇士，他长相英俊，英勇善战，被当时的波斯王封为亚美尼亚总督。阿塔薛西斯三世王朝后期，大宦官巴古阿把持朝政，相继毒杀阿塔薛西斯和王储阿西斯，波斯王室成员凋零殆尽，王位继承就轮到了旁支的阿塔沙塔。公元前 336 年春天，阿塔沙塔登基，正式采用大流士这个称号，史称大流士三世。大流士三世即位后毒杀巴古阿，征服埃及，在内政和外交上都有着不同凡响的胆识和魄力，摇摇欲坠的波斯帝国仿佛看到了复兴的曙光。然而不久后，希腊半岛北部的马其顿王国，一位年仅 20 岁的青年即位国王，他的名字叫做亚历山大大帝。

亚历山大开始进攻小亚细亚之后，连战连捷，在格拉尼库斯河战役将大流士所倚重的波斯军政领导层全歼。大流士无奈只能御驾亲征，结果在伊苏斯之战被亚历山大以少胜多，波斯帝国西部地区全部沦陷。两年后，在高加米拉战役中大流士再度败给亚历山大，逃亡途中遭到波斯贵族拜苏等人的背叛杀害。其后亚历山大剿灭了拜苏一伙，就此波斯帝国灭亡。虽然连战连败，但大流士与亚历山大在数次战役中有过多次的书信交流，大流士在亚历山大开始进攻小亚细亚时就多次向亚历山大求和，大帝虽然拒绝了求和但对大流士也十分敬重，并将俘虏的大流士女眷奉为上宾。在大流士遇刺后，一个名叫波利斯特拉 (Polystratus) 的马其顿士兵发现了奄奄一息的大流士，拿出自己的水囊给他喂水。大流士的临终遗言是说给这个普通士兵的：“我受你之惠而无法回报，这大概是我最后的不幸吧。”大流士伸出右手和他相握，希望他将握手问候传达给亚历山大，然后死去。亚历山大将大流士的遗体运回巴比伦，举行盛大国葬仪式。背叛大流士的拜苏后来被部下出卖，献给亚历山大。亚历山大将拜苏转交给大流士的兄弟，按照波斯处置叛徒的惯例将他挖眼割鼻，然后五马分尸。

FGO 里的大流士三世全身黝黑，不过按照血统和『TYPE-MOON ACE』上的描述，大流士应该是褐色皮肤的，肤色变黑大概是因为狂化的缘故。结果因此大流士被不少不明就里的玩家称为“非洲酋长”，这也能算是“无辜的怪物”吧 (笑)。大流士在 FGO 运营开始前，就已经在漫画版『Fate/Zero』征服王的回忆中出现过剪影了。最终再临卡图中骑着印度战象，这大概是源自大流士在人生最后的高加米拉战役中从印度河流域紧急调遣了 15 头战象，以求打乱马其顿军队的阵脚这个典故吧。而且说起来大流士三世也是有法老名号的，因为埃及当时是属于波斯帝国的领地。不过在尼托克丽丝的幕间剧情里的法老会议上大流士却没有出现，是因为狂化的大流士无法说话还是因为这个法老会议是由征服王主办的呢？这就无从得知了。大流士羁绊等级 10 可以获得礼装“バビロンへの扉 (通往巴比伦之门)”，卡图上的巴比伦之门就是吉尔伽美什的宝物库，由大流士的先祖大流士一世开启。顺带一提，礼装描述文字里的“女王尼托克丽丝”跟 FGO 里的“法老尼托克丽丝”并不是一个人。

游戏运用

新手最值得依赖的清种火专家，因为隐藏属性天地人克制关系，“人”属性的大流士三世正好克制“天”属性的各类种火，所以只要通过幕间强化过宝具，60 级的大流士就可以轻松清掉 40AP 本的第三面种火。自身在初期过剧情时也是一个优秀的清场 Berserker，生存能力优秀，宝具自带降攻降防，各方面都是一个优秀的非洲战神。虽然有“黄金律”增加 NP 获得，但建议还是带上充电系礼装来加快宝具速度。



Angra Mainyu
安哥拉・曼纽

职阶	Avenger	HP	1502 / 7981	ATK	1008 / 5683	罕贵度	–

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 3Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	右歯噛咬 C	8 回合	初期	赋予敌单体暴击发生率下降 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	左歯噛咬 C	8 回合	灵基再临 [1]	敌单体 NP 减少	20%									
				敌单体攻击力下降 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
	死滅願望 A	10 回合	灵基再临 [3]	赋予自身每回合 Quick 性能提升效果 [Lv.](5 回合)	80%	88%	96%	104%	112%	120%	128%	136%	144%	160%
				5 回合后无法战斗	——									

职阶技能	技能名	效果
	復讐者 A	被打击 NP 获取量提升：20% 自身外己方全体弱体耐性下降：10%
	忘却補正 A	自身暴击星威力提升：10%
	自己回復（魔力）E	自身每回合获得 NP：2%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ヴェルグ・アヴェスター 偽り写し記す万象	C-	对人宝具	Arts		–
	赋予自身待机状态 (1 回合)	——				
	HP 回复 < OC 效果 UP>	1000	2000	3000	4000	5000
	敌回合末，自身这回合内所受伤害加倍返还给敌全体	——				

关于角色

先来说说“安哥拉・曼纽”这个名字代表着什么吧。这个名字来自古波斯帝国的国教——琐罗亚斯德教，它是是伊斯兰教诞生之前西亚最有影响的宗教，被史学家誉为“世界第五大宗教”。琐罗亚斯德教的经典主要是『阿维斯塔（Avesta）』，意为知识、谕令、或经典，通称『波斯古经』。曾在北魏时期传入中国，在唐朝初期开始兴盛。1885 年尼采写下『查拉图斯特拉如是说』，喊出“上帝已死”的口号，书名里“查拉图斯特拉”就是“琐罗亚斯德”的音译，国内还有译成“苏鲁支”的，『苏鲁支语录』就是『查拉图斯特拉如是说』另一种译名。金庸武侠小说『倚天屠龙记』中记载的明教，即历史上的摩尼教，就是起源于琐罗亚斯德教，但教义融合了大量基督教、佛教等其他宗教教义。国内常不加区分的将琐罗亚斯德教与摩尼教统称为“拜火教”，含义比较混乱。

说完了琐罗亚斯德教我们来说说“安哥拉・曼纽（Angra Mainyu）”，他是琐罗亚斯德教里的黑暗主神，一切罪恶和黑暗之源，善神阿胡拉・马兹达（Ahura Mazda）的宿敌。当然，Fate 里的小安，并不是这个神，他只是一名普通的青年，出生于一个信仰琐罗亚斯德教的村庄，不曾接触到魔术与神秘。但某一日，村人为证明全世界的人皆拥有善性，青年被作为世界一切之恶的象征，背上世界所有的罪恶而被献祭。啥意思？就是把所有的罪恶都推给他，然后其他人等于就是没罪了。听起来挺荒谬，但这也相当于是“拯救”了一些人，所以在青年死后，他成为了反英雄。在『Fate/hollow ataraxia』里作为巴泽特的从者出场，被所有人公认的“最弱从者”，战斗力还不如自己的御主巴泽特（当然巴泽特本来就狂战士女，BUG 级人物），但是自称“绝对能战胜人类”，对杀人的“质”非常有自信，只是“速度比不上狗和蜘蛛而已（指的应该是第四之兽和型月最强：ORT）”。其实型月世界观中与小安经历相似的还有梅涟・所罗门（被村民肢解供奉），只不过梅涟是真正的神子，实力比小安强得不是一星半点。

于第三次圣杯战争中作为爱因兹贝伦的杀手锏，以第八职阶复仇者召唤出来，但没想到弱出屎，宝具都没来得及放就被干掉，被大圣杯回收。因为小安本身就是“成为此世全部之恶”这个愿望的聚合体，所以大圣杯将其作为愿望予以实现了，结果就是圣杯被污染。第四次圣杯战争中，在黑泥将切嗣吞没后，借由爱丽丝菲尔的形象出现。『Fate/hollow ataraxia』里则以卫宫士郎的身份体验日常生活。FGO 被当做隐藏角色，虽然是在“Fate/Accel Zero Order”活动中实装的，但官方完全没有在任何地方提及到他。只可在友情卡池里抽到，概率为千分之三，真正的超级欧皇证明。



拥有宝具“伪写记载之万象 (Vas Avesta)”，典出自琐罗亚斯德教教典『阿维斯塔』，宝具效果看起来很美实则卵用没有，不过在 HA 里配合巴泽特的逆光剑让玩家印象极深。羁绊等级 10 可以获得礼装“最後の欠片”，卡图是 HA 游戏开头动画里的紫阳花，礼装描述写着“曾爱过他的奥尔黛西亚（紫阳花），在境界绽放着。”虐死了，快来个人给蘑菇寄刀片。



游戏运用

虽然是 0 星，但 Cost 和最高等级都跟 2 星一样。技能“死滅願望”虽然拥有全游戏最高的 Q 卡强化效果，但 5 回合后自动即死。“右歯噛咬”和“左歯噛咬”效果还不错，宝具的等级不到 5 基本没法用，然而千分之三的出率，嘿，嘿。作为隐藏角色除了收藏外，羁绊等级 10 获取的礼装还附带对 BEAST 克制的效果，是目前唯一克制 BEAST 的从者。▲

Static World 6th Album

Static World

月溯莲台

套装内容：

6p歌词本+12p故事本+明信片+秘封组钥匙扣（限量）

TRACK LIST

1. 序歌 / 曲・MiraGevot
2. 愛尔斯特 / 曲・MiraGevot
3. 城镇 / 曲・MiraGevot
4. 遥の歌 / 編・MiraGevot　歌・Odoriin　詞・HoubiP
   牛に引かれて善光寺参り　伊弉諾物質
5. Melody Of Oblivion / 曲・MiraGevot
   歌・Retsugo　詞・HoubiP
6. 森遺迹 / 編・風灵狼
   二つの世界　東方三月精
7. 幻想辺境 / 編・MiraGevot
   緋想天　東方緋想天
8. 蓮華寺（日） / 編・MiraGevot
   妖怪寺　東方星蓮船
9. 蓮華寺（夜） / 曲・MiraGevot
10. 森の試練 / 曲・MiraGevot
11. Heart TO Heart / 編・MiraGevot
    他愛も無い二人の博物誌　燕石博物誌
12. 花散蓮華 / 編・御法野見　歌・Retsugo
    詞・HoubiP
    未知の花　魅知の旅　未知の花　魅知の旅

Static World这次为大家带来新的以秘封组为主题的东方同人音乐CD《月溯莲台》。在此次的音乐创作上，我们尝试融合多种民族音乐风格，包括凯尔特、和风、中国风等多种风相结合；歌词则采取爱尔兰语和契丹语混合而成的自造语；同时多重和声人声演唱是对我们这次CD的一个重要考验，希望能给大家一个全新的听觉体验。

官方淘宝



官方粉丝群



少女和弦

Girl's Arpeggio

少女×乐器主题摄影选集

Aliga / 九折 / 如如 / PQ / SASA娅莎 / 珊儿 / 永恒子

七位人气少女模特共同演绎

正经同人首本摄影作品集

2017年3月末

通贩预定开启

通贩店铺收藏









发起群聊
添加朋友
扫一扫
收付款

Two Dimensions Mania SHOP

*本期商品二维码用微信"扫一扫",即可直达商品购买页。



价　格：~~158 元~~
狂热价：150.10 元

小林家的龙女仆
康娜充电宝



价　格：~~15 元~~
狂热价：14.25 元

舰娘长门 & 陆奥款
纸面竹骨金属轴折扇



价　格：~~16 元~~
狂热价：10 元

东方 project 西行寺幽
幽子纸面竹骨折扇



价　格：~~15 元~~
狂热价：14.25 元

Fate/ 舰娘
双面清凉团扇



价　格：~~25 元~~
狂热价：23.75 元

舰娘舰上工作帽
（赤诚款）



价　格：~~35 元~~
狂热价：33.25 元

舰娘第六驱逐队
同款制服略帽



价　格：~~18 元~~
狂热价：17.1 元

军火女王
高质海豹九队战术帽



价　格：~~110 元~~
特惠清仓价：55 元

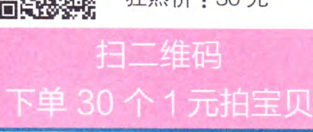
Lovelive! 巨幅浴巾
A 款小鸟 /B 款真姬



价　格：~~100 元~~
狂热价：95 元

【二次元狂热 100 期纪念刊】
特别赠送河蟹子镇纸
精美礼盒分割包装，赠品内附





价　格：~~39.8 元~~
狂热价：30 元

扫二维码
下单 30 个 1 元拍宝贝



价　格：~~49.8 元~~
狂热价：39 元

扫二维码
下单 39 个 1 元拍宝贝



价　格：~~55 元~~
狂热价：42 元

扫二维码
下单 42 个 1 元拍宝贝


二次元狂想
TWO DIMENSIONS MANIA
103
信箱：2dmacg@sina.com
封底故事
king作品
光盘
定价 25 非卖品